



CAPELA ROSA AMARGA



COMPENDIUM TAUMATURGICO

RITUAIS TAUMATURGICOS

Obs.: Lançar rituais requer um sucesso num teste de Inteligência + Ocultismo com a dificuldade igual ao nível do ritual + 3 (máximo de 9). Rituais também requerem cinco minutos por nível para sua produção, a menos se mencione algo em caso contrário.

RITUAIS TREMERE DA CAMARILLA

(Vampiro a Máscara & Guia dos Jogadores)

RITUAIS DE NÍVEL UM

Defesa do Refúgio Sagrado

Este ritual cobre uma área em total escuridão, provendo um refúgio seguro no qual o vampiro pode passar as horas do dia. Isto tem se tornado extremamente útil para os Tremere na pesquisa de outros da sua espécie. Uma vez que o ritual é lançado, nenhuma luz do sol poderá passar através de qualquer janela num raio de 7 metros do local onde o ritual foi feito. O feiticeiro deve usar seu próprio sangue para desenhar o símbolo apropriado em cada janela na área de efeito do ritual. O ritual dura enquanto o Tremere permanece na área de efeito.

Sistema: O ritual leva uma hora, durante a qual o símbolo apropriado deve ser desenhado em todas as janelas da sala. O símbolo é normalmente traçado na veneziana ou acima da vidraça ou diretamente no vidro se houver. No mínimo um Ponto de Sangue é gasto no ritual.

Despertar com o Frescor do Amanhecer

Outro ritual popular entre os Tremere que temem que seus inimigos venham até eles durante o dia, isto permite que o Cainita desperte ao menor sinal de perigo durante o próximo dia. O feiticeiro deve espalhar cinzas de penas de ganso sobre a área onde ele pretende dormir.

Sistema: Este ritual de meia hora deve ser feito imediatamente antes do vampiro preparar para dormir ainda que esteja amanhecendo. Um período de completa meditação é requerido. Qualquer interrupção ou execução de outra atividade depois do ritual, mas antes de dormir, inutiliza a mágica. A regra a respeito de como a Via do vampiro restringe o número de dados durante o dia é evitada durante os dois primeiros turnos de ação. Depois disso, não importando em que condições, o feiticeiro irá acordar no tempo (espera-se) para aliviar o perigo.

Comunicação com o Senhor do Membro

Lançando este ritual o Tremere pode juntar sua mente com a de seu senhor, permitindo-os falar telepaticamente à qualquer distância. Esta conversa dura até que uma das partes resolva terminar a conexão. O Tremere deve possuir algum item que uma vez pertenceu ao seu senhor.

Sistema: O feiticeiro deve manter em estado de meditação por no mínimo 30 min. para alcançar a conexão. A conversa pode ser mantida por 10 min. por sucesso.

Proteção Contra a Destruição da Madeira

A possibilidade de ser empalado e cair imóvel é talvez o maior medo de qualquer Cainita. Este ritual protege o Taumaturgo desta possibilidade. A primeira estaca que possa penetrar o coração do vampiro é desviada e a estaca desintegra na mão do atacante. Uma estaca meramente mantida próxima do coração do Cainita não é afetada. A estaca deve ser realmente usada para penetrar o vampiro.

Sistema: Para fazer este ritual o Taumaturgo deve estar completamente rodeado por um círculo de madeira por uma hora. Qualquer madeira, até mesmo mobília ou serragem, mas o círculo deve manter-se inquebrável. Uma farpa de madeira deve ser colocada na boca do feiticeiro ao fim do ritual (se a farpa é retirada o ritual é anulado). O ritual dura até o próximo nascer ou pôr do sol.

Toque do Demônio

Este ritual é usado pelo Tremere para amaldiçoar qualquer mortal que tenha merecido seu desgosto. O lançamento do ritual faz uma marca invisível no mortal afetado, forçando todos quem encontrá-lo a reagir com extrema antipatia. O mortal é tratado como se fosse a mais decrepita forma de vida; ele é cuspidos pelos mendigos e pequenas crianças amaldiçoam seu nome.

Sistema: O efeito dura somente uma noite, desaparecendo na primeira luz do dia. O mortal precisa estar presente para o ritual ser feito, e uma moeda de cobre deve ser colocada em contato com o mortal (como um bolso). O ritual requer 15 minutos.

Pureza da Carne

Este ritual permite ao feiticeiro purificar seu corpo de todos os agentes externos. O feiticeiro precisa estar sentado no chão na posição de lótus, cercado por um círculo de 13 pedras pontudas e meditar por 10 minutos. O ritual requer o dispêndio de um Ponto de Sangue, depois do qual o sangue e a carne do lançador do feitiço ficam absolutamente livres de impurezas como sujeira, veneno, álcool e drogas (este ritual é uma ótima forma de manter a higiene). No caso dos vampiros é importante que estejam absolutamente despidos – sem jóias, maquiagem ou roupas – porque o feitiço dissolve todas as substâncias externas, deixando uma camada de resíduos cinzentos no local em que ele esteve sentado. Se analisado com o equipamento adequado, o resíduo apresentará traços do material expelido, bem como do sangue do operador da mágica. Este ritual purifica o corpo de tudo, desde farpas de madeira até balas, membros artificiais e implantes de silicone, mas é ineficaz contra doenças do sangue e qualquer tipo de controle mental.

O Ritual de Apresentação

Este é um método através do qual um Tremere anuncia sua presença para outros de seu clã numa cidade. Quando o operador recita um cântico de 30 minutos e fala em meio a vapor de água (como um nevoeiro), uma mensagem telepática é recebida, primeiro pelo Regente da capela da cidade e em seguida pelos outros membros da hierarquia local, em ordem decrescente. O ritual permite um diálogo muito curto entre o feiticeiro e cada indivíduo atingido, mas apenas o Regente da capela tem o dever tradicional de responder. Portanto, embora os outros Tremere percebam a presença do feiticeiro, este só saberá sobre os outros se eles quiserem.

Este é um ritual muito antigo e formal, não sendo mais tão comum quanto era antigamente. Muitos Tremere mais jovens nem mesmo sabem de sua existência. Contudo, alguns Regentes insistem peremptoriamente que o ritual seja usado sempre que qualquer Tremere entre em "sua" cidade, não aceitando nenhuma desculpa quando isto não é feito. O ritual pode também ser usado como um grito de angústia.

Accionando o Receptáculo de Transferência

Este ritual possibilita um recipiente sugar um Ponto de Sangue de qualquer indivíduo que o toque, substituindo esse sangue pela vitæ que continha antes (normalmente o do feiticeiro). Para a conclusão do encantamento são necessárias três horas a o Ponto de Sangue inicial. O receptáculo (que deve ter entre o tamanho de uma xícara de café e uma caneca de cerveja) precisa ser selado depois que o sangue do feiticeiro tenha sido depositado. É preciso gravar um símbolo arcano do lado de fora do recipiente – trata-se de uma runa cujo significado, mediante um teste de Inteligência + Ocultismo (dificuldade 8), pode ser entendido como "mudança de sangue". A runa, porém, pode ser coberta por outra superfície. Quando uma pessoa toca o objeto, tem apenas uma sensação estranha de formigamento, e isso é tudo. O objeto continuará a transferir sangue a cada vez que uma nova criatura o segurar, até que seja aberto. Para manter uma determinada quantidade de sangue no interior do recipiente, ele deve ser manuseado com outro objeto – luvas não contam. Este ritual pode ser usado para a obtenção de uma amostra de sangue de outro indivíduo para o uso num ritual, ou como uma forma particularmente diabólica de se travar um Laço de Sangue com alguém.

Renascimento da Vaidade Humana

Este ritual concede ao feiticeiro a capacidade de fazer seu cabelo crescer novamente. Ele requer uma hora de gesticulações complexas na frente de um espelho, bem como um fio de cabelo tirado de uma criança mortal, para cada três centímetros de cabelo que o vampiro queira fazer crescer. O feiticeiro pode aplicar este ritual em outros indivíduos, mas ambos precisam estar em frente ao espelho enquanto os gestos rituais são realizados. Os folículos de cabelo do vampiro morrem novamente depois do término do ritual, mas o cabelo permanecerá no novo comprimento até ser cortado. Se o cabelo do vampiro for ainda mais curto que o seu comprimento no momento do Abraço, retornará ao seu comprimento normal depois de um dia de sono. Os indivíduos que eram carecas quando ainda respiravam devem permanecer assim na sua pós-vida.

Encantamento do Pastor

Este ritual leva uns parcos 15 minutos para ser executado. O feiticeiro precisa girar lentamente em círculos enquanto segura algum tipo de objeto de vidro sobre cada um dos olhos. Desta forma ele pode localizar seu Rebanho inteiro, começando pelo integrante mais próximo e terminando com o mais distante. O Membro precisa Ter provado o sangue de cada fonte pelo menos em três ocasiões distintas.

Amarrando a Língua Acusadora ((Guia da Camarilla))

Existem rumores de que este ritual foi um dos primeiros desenvolvidos pelos Tremere e uma das principais justificativas da falta de uma oposição coerente à sua expansão. Amarrar a Língua Acusadora impõe uma compulsão sobre o alvo que o impede de falar mal do ritualista, permitindo que o taumaturgo cometa atos literalmente indescritíveis sem temer represálias.

Sistema: O ritualista precisa de uma foto, alguma outra imagem ou efígie e uma mecha de cabelo do seu alvo e um cordão de seda preta. O ritualista passa o cordão ao redor do cabelo e da imagem enquanto entoia os componentes vocais do ritual. Depois que o ritual for completado, o alvo precisa obter mais sucessos do que os obtidos pelo ritualista num teste de Força de Vontade (dificuldade igual ao nível de Taumaturgia do ritualista + 3) para conseguir falar qualquer coisa negativa sobre o taumaturgo. Este ritual permanece ativo até que o alvo seja bem sucedido no teste ou que o cordão seja desamarrado, fazendo com que a mecha de cabelo e o cordão se tornem cinzas.

RITUAIS DE NÍVEL DOIS

Trilha do Sangue

Este ritual permite ao feiticeiro determinar a linhagem de outro Membro. Para o ritual ser bem sucedido são necessárias três horas completas e um Ponto de Sangue de cada indivíduo a ter sua linhagem definida. Enquanto o feiticeiro estiver num transe profundo, o sangue precisará ser provado. Isso lhe conferirá conhecimento não apenas sobre o senhor imediato do vampiro, mas também sobre gerações sucessivamente mais antigas. É necessário um teste de Percepção + Empatia (dificuldade 6); cada sucesso descobre uma geração mais antiga. Além disso, o feiticeiro fica automaticamente ciente dos Laços de Sangue que o indivíduo possui, como Regente ou Vassalo. Obtém-se conhecimento específico também sobre cada vampiro no Laço de Sangue, inclusive o nome verdadeiro do vampiro, sua personalidade e seu relacionamento com o indivíduo.

Repelente Contra Carniçais

Este ritual permite ao vampiro criar um potente repelente contra qualquer carniçal – humano ou animal. O repelente é feito traçando um sinal arcano no objeto desejado, usando sangue mortal como tinta. O carniçal que tocar o objeto é imediatamente atingido por um raio de energia mística. Uma restrição do ritual é que o símbolo místico protege somente um objeto. Por exemplo, se o feiticeiro colocar o símbolo na porta de uma sala ou num carro, ele afetará somente a porta da sala ou uma parte da carroceria do carro, mas não a sala toda ou o carro inteiro.

Nota final: o repelente pode ser colocado em pontas de flechas ou balas de pequeno calibre (o ideal seria um .22) para que possa se alojar no corpo e causar danos extras. Até mesmo assim, é provável que o símbolo místico seja destruído quando a flecha passa por certa parte do corpo ou a arma seja disparada, porque o disparo costuma distorcer o formato da bala. Por isso um personagem precisa obter pelo menos três sucessos em Arqueirismo ou cinco sucessos em Armas de Fogo para que o repelente resista após o disparo.

Sistema: Pelo menos um Ponto de Sangue mortal é necessário para o ritual. Em 10 horas o ritual é completado e o estranho símbolo aparece no objeto. O carniçal que tocar o objeto recebe um raio de energia causando três dados de dano (dificuldade igual ao Vigor + Fortitude do carniçal). Enquanto o objeto estiver em contato com o carniçal, ele sofrerá repetidamente o dano. E uma vez que ele tenha tocado o objeto, ele precisará gastar um ponto de Força de Vontade para tocá-lo novamente. O repelente pode ser colocado em um círculo fechado, de qualquer consistência; feito isto, nenhum carniçal será capaz de entrar (ou sair) do círculo.

Colocar a Máscara das Sombras

A escuridão parece envolver o feiticeiro fazendo seu corpo desvanecer nas sombras. Este ritual transforma o vampiro num ser fantasmagórico, deixando-o quase invisível no escuro e colocando medo no coração de quem o veja. O ritual afeta somente a aparência. Embora ele pareça sombrio e transparente, ele ainda é fisicamente presente.

Sistema: O feitiço requer 20 minutos de cânticos, depois do qual o feiticeiro pode somente ser visto com um teste de Inteligência + Prontidão (dificuldade igual Raciocínio + Furtividade do feiticeiro). Auspício reduz a dificuldade de ver o sombrio feiticeiro em três, e os animais podem vê-lo automaticamente. O efeito dura uma hora por sucesso num teste de Inteligência + Ocultismo feito para lançar o feitiço.

Sugestão Opcional: O feiticeiro subtrai três da dificuldade de testes envolvendo Furtividade, ou quem o estiver procurando recebe mais três de dificuldade nos testes de Prontidão e Percepção (quem descobriria uma sombra no escuro?). Auspício reduz a dificuldade em três (tornando-se "neutro") e animais o notariam automaticamente, ainda assim veriam uma sombria forma fantasmagórica.

Foco Principal de Infusão de Vitae

Isso faz com que um objeto do feiticeiro seja alterado fisicamente, tornando-se instilado com um Ponto de Sangue do feiticeiro. O objeto precisa ser de um tamanho que permita o vampiro segurá-lo facilmente nas duas mãos; pode ser tão pequeno quanto uma ervilha. É preciso usar um Ponto de Sangue do próprio lançador do feitiço, e os encantamentos adequados levam quatro horas para serem completados. Depois disso, o objeto assume uma tonalidade avermelhada, ficando estranhamente escorregadio ao toque. Tocando o objeto, o feiticeiro original pode libertá-lo de seu encanto, fazendo-o desintegrar-se. Numa questão de segundos, o objeto desmancha-se completamente numa massa de sangue (valendo um Ponto de Sangue), que pode ser usada de diversas formas. A melhor maneira de usar um concentrado como este é engolindo-o antes que venha a se decompor. Um "concentrado instilado" pode ser feito para outro Membro, embora o outro vampiro precise estar presente no ritual inicial (o Ponto de Sangue precisa ser do feiticeiro). Como medida de segurança, muitos Tremere usam várias peças de jóias instiladas.

Lamento pela Maldição da Vida

Esta é uma forma de retirar vitæ de uma fonte sem feri-la. O ritual de uma hora é executado antecipadamente (ele consiste da ingestão de uma pequena quantidade de sangue de crocodilo), mas não é completado. O feitiço é ativado quando o feiticeiro sussurra a palavra final no ouvido de um mortal indefeso (que não precisa ser predeterminado). Isto leva o mortal a chorar lágrimas de sangue. A vítima não tem defesa contra a maldição. Ela continua a chorar/sangrar até que o feiticeiro a perca de vista ou desvie o olhar. O efeito não é muito doloroso, mas freqüentemente pode ser traumático, embora fontes adormecidas não tenham que acordar por causa disso. O sangramento é lento; leva cerca de cinco minutos para se coletar um Ponto de Sangue através deste método. O único efeito colateral é uma leve dilatação dos capilares ao redor dos olhos da vítima, bem como os efeitos normais da perda de sangue.

Lâmina Ardente ((Guia da Camarilla))

A Lâmina Ardente, desenvolvida no início problemático do Clã Tremere, permite que o taumartugo encante temporariamente uma arma branca, fazendo com que ela inflinja danos não-curáveis em criaturas sobrenaturais. Enquanto este ritual estiver ativo, a arma chameja com um brilho esverdeado maligno.

Sistema: Este ritual só pode ser usado em armas brancas. Durante o ritual, o ritualista deve cortar a palma da mão que usa a arma - com a arma, se ela for afiada, caso contrário, com uma pedra pontiaguda. Isto inflige um único Nível de Vitalidade de dano letal que não pode ser absorvido, mas pode ser curado normalmente. O jogador usa três pontos de sangue que são absorvidos pela arma. Depois que o ritual é realizado, a arma passa a inflingir dano agravado em todas as criaturas sobrenaturais durante alguns poucos ataques, um para cada sucesso obtido. Usos múltiplos de Lâmina Ardente não podem ser acumulados por longos períodos. Além disso, o usuário da arma não pode escolher causar dano normal e "poupar" golpes de dano agravado - cada ataque bem sucedido usa um dos golpes de dano agravado até que não sobre nenhum, e então, a arma volta a causar dano normal.

RITUAIS DE NÍVEL TRÊS

Repelente Contra Lupinos

Este ritual funciona de uma forma semelhante ao Repelente Contra Carniçais (ritual de Nível Dois, acima), mas ele afeta lobisomens. O único componente necessário é um pouco de pó de prata. Em geral, um repelente pode ser destruído através da maioria dos meios normais, mas não pelos seres contra os quais ele é dedicado; na verdade, esses seres dificilmente podem forçar a si mesmos a se aproximarem do repelente. Não existe repelente contra mortais.

Escudo da Presença Maligna

Às vezes os Tremere referem-se a este ritual como "nosso ritual para os Ventrue". É um segredo fortemente guardado – tanto que é supostamente desconhecido fora do clã Tremere. O ritual mais especializado foi criado (há quem diga que pelo próprio Tremere) para combater o poder dos Ventrue na Camarilla. O efeito de qualquer poder referente à Presença usada contra o feiticeiro é revertido de modo a ser sentido pelo agressor. Isso significa que, se um Membro tentar usar uma dessas Disciplinas contra o astucioso Feiticeiro que detém o Escudo da Presença Maligna, com o intuito de fazê-lo apavorar-se e fugir, é mais do que provável que o pobre Lamedor se transforme na vítima de seu próprio poder, pois será ele que deverá fazer o teste para verificar o efeito do uso da Disciplina. A preparação leva apenas uma hora, e o efeito do ritual permanece até o nascer do sol. O feiticeiro precisa amarrar uma fita de seda azul no pescoço para que o feitiço funcione e dure.

Dardo da Paz Eterna

Este ritual particularmente pérfido é realizado numa estaca destinada ao coração de um vampiro. Durante um ritual de cinco horas, o feiticeiro precisa gravar uma série de símbolos numa estaca afiada feita de sorveira-barva, molhá-la em seu sangue e queimá-la numa fogueira de madeira de carvalho. Uma estaca queimada desta forma torna-se então uma das mais temidas armas contra vampiros. Um simples golpe da estaca, mesmo na perna ou no braço, faz com que a ponta se quebre dentro da vítima e comece a escavar o seu corpo. A ponta em seguida prossegue lentamente até o coração. A vítima deste ataque pode nem mesmo saber o que está acontecendo até que seja tarde demais.

A ponta alcançará o coração entre um e dez dias (role um d10). Durante o tempo da jornada da ponta de estaca, a vítima ocasionalmente sentirá dores agudas. Essas dores ficam cada vez mais freqüentes e insuportáveis à medida que a ponta aproxima-se do seu alvo. Os danos causados pela jornada não são suficientes para remover Níveis de Vitalidade de um vampiro, mas ferirão um humano ou carniçal. Uma das únicas formas de se livrar da coisa é cavar até ela – um método horrível que nem sempre funciona. O "cirurgião" causa mais e mais danos à medida que cava atrás do fragmento. Esta arma obviamente é uma sentença de morte para um mortal, e pode muito bem ser destruir um Membro, pois a final nunca se sabe onde ele pode estar quando for imobilizado...

Pele do Toque Ígneo

Este ritual transforma a própria pele do Feiticeiro numa armadilha protetora. Depois do término do ritual, qualquer Membro que toque a pele aquecida do Feiticeiro receberá um único ponto de dano agravado na forma de uma queimadura. O dano pode ser resistido com Fortitude, mas se o vampiro mantiver-se segurando o feiticeiro, continuará a receber mais danos. Contudo, o feiticeiro não pode infligir este dano tocando em alguém; ele precisa ser tocado. Embora este efeito dure até o anoitecer do dia seguinte, ele não ocorre impunemente; durante o ritual de duas a três horas o vampiro feiticeiro precisará consumir uma pequena quantidade de carvão ardente, o que causará um ferimento agravado (novamente, resistido com Fortitude) e custará um ponto de Força de Vontade (para obrigar-se a fazer isso). Enquanto o encantamento estiver em ação, a pele do Membro assumirá um bronzeado sutil. Este tom de pele pode ser notado mediante um teste Percepção (dificuldade 8) por um personagem que inspecione intensamente o Feiticeiro. O feiticeiro também é sobrenaturalmente quente ao toque.

Travessia Incorpórea

Este ritual permite ao vampiro tornar-se tão intangível quanto um fantasma. Tudo que permanece visível do Feiticeiro é um nebuloso contorno. Enquanto está nesta forma o Cainita pode mover-se através de todos os obstáculos, até muros, como se eles não existissem. O feiticeiro é imune à maioria dos ataques, como se estivesse usando o poder de Metamorfose de Forma de Névoa. Enquanto assume esta forma o feiticeiro deve andar em linha reta através dos objetos; uma vez que tenha começado, ele deve continuar - não pode voltar. Portanto, o vampiro não pode descer em chão sólido, seria um percurso impossível. Certos Tremere sussurram que o uso deste poder leve o feiticeiro próximo ao mundo dos mortos - e assim sujeita-os aos poderes dos mortos que não deixaram este mundo.

Sistema: O ritual leve cerca de uma hora para preparar, e dura o número de horas igual ao número de sucessos no teste de Raciocínio + Sobrevivência (dificuldade 6). Durante o ritual, o vampiro deve quebrar um espelho mantendo seu reflexo. Um dos pedaços é usado depois para manter sua imagem enquanto ele se move incorporeamente. Ele não precisa olhar no espelho, somente ter certeza de que tem seu reflexo. O ritual pode ser cancelado mudando que o feiticeiro não veja sua imagem refletida no espelho.

Ajudante de Sangue ((Guia da Camarilla))

Os Tremere freqüentemente precisam de ajudantes de laboratório em quem possam confiar implicitamente. Uma vez que os Tremere não confiam em ninguém que conhecem e ninguém que não conhecem, este ritual permite que o corajoso taumaturgo conjure um servo temporário. Para executar o ritual, o vampiro precisa cortar o seu braço e deixar o sangue escoar numa tigela de cerâmica especialmente preparada. O ritual absorve e anima quaisquer objetos sem importância que o feiticeiro tenha jogado em seu laboratório - vasilhas de vidro, instrumentos de dissecação, lápis, papéis amassados, pedras semi-preciosas - e une o material formando um pequeno humanóide animado pelo poder do ritual e do sangue. Estranhamente, este ritual raramente utiliza instrumentos que o taumaturgo irá usar durante o tempo de vida do ajudante, nem tampouco componentes que possam ser usados em outros rituais ou coisas vivas. De início, o ajudante não possui personalidade para falar, mas gradualmente adota os maneirismo e os padrões de pensamento que o taumaturgo gostaria de ter em um servo ideal. Os Ajudantes de Sangue são criações temporárias, mas alguns Tremere se apegam aos seus pequenos cúmplices e criam o mesmo sempre que a necessidade surge.

Sistema: O jogador gasta cinco Pontos de Sangue e realiza o teste. O servo criado pelo ritual tem mais ou menos 30 cm de altura e possui uma forma toscamente humanóide composta do que quer que o ritual tenha sugado. Ele dura uma noite para cada sucesso obtido. No final da última noite, o ajudante rasteja até a tigela usada para sua criação e se despedaça. O ajudante pode ser reanimado por meio de outra execução deste ritual; se o taumaturgo desejar, ele pode ser reconstruído do mesmo material, tendo as mesmas lembranças e personalidade.

Um Ajudante de Sangue possui Força e Vigor 1 e Destreza e Atributos Mentais iguais ao do ritualista. No começo de sua existência ele não dispõe de Atributos Sociais para falar, mas a cada noite ganha um ponto de Carisma e Manipulação até atingir o nível igual ao do ritualista. Ele possui todas as Habilidades do ritualista com o nível do taumaturgo -1. O Ajudante de Sangue é naturalmente uma criatura tímida e foge se for atacada, possuindo apenas quatro níveis de vitalidade, contudo, sempre tentará defender a vida de ser mestre, mesmo que isso custe a sua própria. Ele não possui nenhuma Disciplina, mas tem uma compreensão completa dos conhecimentos Taumatúrgicos de seu mestre e pode instruir outras pessoas se ordenado. Além disso, o Ajudante de Sangue não pode ser afetado por Disciplinas e mágicas de controle da mente, devido à profundidade de sua ligação com os desejos do seu criador.

RITUAIS DE NÍVEL QUATRO

Repelente Contra Membros

Este ritual funciona da mesma forma que o Repelente Contra Carniçais (ritual de Nível Dois), mas afeta vampiros. O componente necessário é um Ponto de Sangue vampírico.

Amarrando a Besta

Através do uso deste ritual, o feiticeiro pode, temporariamente, separar a Besta da alma de outro Cainita. O ritual é muitas vezes usado para subjugar um Membro em frenesi, embora isso possa ser feito a qualquer momento. A vítima deste ritual muitas vezes entra em estado de profundo desânimo, nem mesmo tendo vontade de viver; juntamente com a Besta, o instinto de sobrevivência também é removido. O desejo por sangue também é removido, fazendo o simples ato de alimentar-se parecer repugnante para muitos vampiros. Alguns vampiros entraram em torpor depois de terem sido alvo deste ritual.

Sistema: O ritual leva somente 10 minutos para ser feito. O feiticeiro não precisa ver o indivíduo a ser afetado, mas deve sorver um Ponto de Sangue do personagem em frenesi (o sangue pode ter sido tomado antes) e enfiar uma ponta de ferro na própria mão (causando a perda de dois Níveis de Vitalidade que não podem ser absorvidos). Após completar este ato, o alvo subitamente emergirá do frenesi, freqüentemente tornando-se estranhamente passivo.

Na verdade, o lado bestial do indivíduo tem sido separado de sua mente um número de noites igual ao número de sucessos em um teste de Manipulação + Empatia (dificuldade 10 menos a Humanidade do indivíduo). Durante este tempo, o alvo não entrará em frenesi, não irá readquirir Força de Vontade, poderá usar somente um Ponto de Sangue por turno, seja qual for a geração e não pode se alimentar sem fazer um teste de Coragem. Adicionalmente, deverá fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 7) para usar qualquer Disciplina. O alvo não precisa ser tomado pelo frenesi e nem mesmo ser voluntário, mas o feiticeiro não pode usar este ritual nele mesmo.

Coração de Pedra

Este ritual interessantíssimo transforma o coração do Taumaturgo em pedra sólida – completamente à prova de estacas. O feiticeiro precisa moldar um círculo de terra de oito centímetros de altura e dois metros de largura sobre uma superfície de pedra (pedra sólida é o ideal, lousa é aceitável e concreto é impossível) e precisa, despido, deitar-se de costas no centro do círculo. Coloca-se uma vela diretamente acima do coração, deixando que queime até o pavio acabar e a chama seja apagada com a cera da própria vela. A cera derrete sobre o peito do feiticeiro causando um ferimento agravado, que pode ser absorvido com Fortitude. O ritual leva de sete a nove horas para ser completado, mas dura o tempo que o feiticeiro desejar.

Efeitos colaterais: o feiticeiro não poderá usar Força de Vontade, caso venha a gastar, o feitiço será anulado. A Consciência do feiticeiro cai para um ponto (ou zero, se a Virtude já estiver em um), e ele perde metade de sua Parada de Dados nos testes de Empatia, a maioria dos testes Sociais, e quase todos os testes quando tentar ser compassivo ou amigável.

Estilhaço-Servo

Este é um dos rituais mais terríveis e bizarros praticados pelos Taumaturgos. Este ritual cria uma arma anti-vampírica. Ele consiste em fazer uma estaca com a madeira da árvore de um cemitério, ou pelo menos com uma árvore que tenha se nutrido de cadáveres. Depois do período de duas noites de cânticos e preparações, a estaca é dotada de uma forma de consciência limitada, mas dormente. Para finalizar o ritual, a estaca precisa ser embrulhada em erva-moura, deixando uma folga que deverá ser lacrada com cera. Se a bainha vier a ser arrancada, o encantamento será ativado e o indivíduo que libertar o Servo deverá comandá-lo por um turno para atacar alguém ou ele atacará seu mestre. A estaca, em seguida, parte para a ação, partindo-se e dividindo-se para formar apêndices, que ela usa para se impulsionar contra seu alvo. Esse "pequeno terror" é incansável; nada refreia seu impulso de empalar o coração de seu alvo. Ele continuará tentando até que seja bem sucedido ou que se parta em pedacinhos (que são inanimados – isto ocorrerá depois de três e cinco minutos). A natureza fragmentária da coisa ocasionalmente causa outros efeitos colaterais: muitas vezes, se ela empalar sua vítima, continuará dividindo-se dentro do seu coração, o que dificultará que seja arrancada; ou talvez até deixe partes de si para trás (ainda mantendo o alvo imobilizado). O Estilhaço-Servo não poderá receber nenhum outro comando depois do ataque iniciar, e sempre seguirá direto ao coração. Ele sempre encontrará seu alvo, a não ser que seja detido.

Ossos das Mentiras

Este ritual requer um osso humano – normalmente um crânio, embora até mesmo uma arcada dentária possa surtir efeito. O humano precisa ter morrido a pelo menos 200 anos. O ritual pode ser executado numa única noite, durante a qual o crânio precisa absorver 10 Pontos de Sangue vampíricos. Este processo escurece o osso até ele atingir um tom opaco de vermelho. Então o osso pode ser usado para obrigar qualquer pessoa que o segure a contar a verdade. Cada vez que a pessoa que estiver segurando o osso tentar mentir, dirá a verdade, querira ou não e isto lhe custará um Ponto de Sangue. O osso absorve cada mentira de quem o estiver segurando, o que o escurece cada vez mais, até que todos os 10 Pontos de Sangue sejam usados e ele fique negro como o pecado.

O ritual aprisiona o espírito do mortal a quem o osso pertenceu em vida, sendo este espírito que força a pessoa que estiver segurando o osso a dizer a verdade. Desnecessário dizer, esta é uma forma muito humilhante e cruel de passar a eternidade. Embora este fato costume ser desconhecido pela maioria, é a razão pela qual um osso anônimo costuma ser usado; se o espírito do osso for chamado, ele será um espírito extremamente maligno, corrompido pelos pecados vis, os quais ele foi forçado a absorver. É também por esse motivo que um osso escurecido é enterrado depois do uso. O osso jamais pode ser reutilizado neste ritual.

RITUAIS DE NÍVEL CINCO

Fuga para um Amigo Verdadeiro

Muitos Tremere tem escapado das garras da morte certa através do uso deste ritual. O ritual precisa ser preparado antecipadamente, mas pode ser muito útil numa situação difícil. Este ritual permite ao feiticeiro desaparecer repentinamente ao entrar em um círculo previamente preparado. O feiticeiro é instantaneamente transportado para as proximidades de uma pessoa previamente designada, geralmente um amigo ou aliado do Tremere. O personagem não irá aparecer em frente ao seu amigo, mas materializará em algum lugar próximo e fora do seu campo de visão (geralmente dentro do campo de audição da pessoa). O encantamento pode ser reutilizado até que o círculo se quebre ou os símbolos sejam apagados.

Sistema: Um círculo de um metro deve ser queimado no chão e vários símbolos arcanos devem ser desenhados ao redor dele com precisão. O processo inteiro leva cerca de três ou quatro noites e custa cinco Pontos de Sangue do feiticeiro. Uma vez terminado, o Tremere (e somente ele) poderá entrar no círculo repetindo o verdadeiro nome de um amigo e ser misticamente levado até ele.

Repelente Contra Espíritos

O ritual funciona da mesma forma que o Repelente Contra Carniçais (ritual Nível Dois), mas obviamente afeta fantasmas e espíritos. O componente necessário é simplesmente sal de cozinha. Este é um repelente básico e afeta todos os espíritos sem distinção.

Pacto de Sangue

Este ritual cria um elo inquebrável entre duas partes. O contrato deve ser escrito com o sangue do feiticeiro e leva cerca de três dias para completar. O ritual é terminado quando as duas partes assinam o contrato com suas próprias vitae, após a qual eles serão compelidos a seguir os termos assim combinados. A única forma de se livrar é cumprir a sua parte na barganha ou queimar o contrato.

Sistema: Além do descrito acima, se uma das partes quebrar seu acordo, receberá dano agravado suficiente para cair em torpor. Narrador pode sentir-se livre para ajustar a pena como lhe parecer melhor .

Sono de Pedra

Este ritual cria uma proteção praticamente inexpugnável para um vampiro adormecido. O feiticeiro deve começar o ritual duas horas antes do amanhecer. Ao pôr do sol, depois que o ritual tiver sido finalizado, o feiticeiro irá transformar-se em pedra sólida. Exatamente como uma estátua de pedra, o Membro pode ser transportado de um local para o outro, mesmo sob a luz direta do sol, e permanecerá neste estado até o pôr do sol do dia seguinte. Acordar desta forma requer o dispêndio de três Pontos de Sangue ao invés de um. O feiticeiro fica protegido de estacas e da maioria dos tipos de chama e calor, mas as peças podem ser quebradas. A maior parte das formas de comunicação e telepatia ficam impossibilitadas, porque a mente do Taumaturgo encontra-se em estado dormente.

Comunicação Simultânea

Este é um tipo de ritual muito exclusivo, usado pelo Regente de uma determinada Capela durante uma comunicação simultânea com seus equivalentes do mundo inteiro. Para fazer corretamente esta mágica, o Regente precisa entoar um cântico durante uma hora enquanto fita um espelho de prata. Esta é uma das muitas razões pelas quais o clã Tremere é tão controlado e organizado – ele permite aos anciões exigirem informações atualizadas a respeito do progresso dos planos de todos os seus integrantes.

Encantar Talismã <<Guia da Camarilla>>

Este é um dos primeiros rituais a serem ensinados aos Tremere uma vez que eles alcançam o domínio de sua linha primária. A criação de um Talismã permite que o taumaturgo encante um objeto mágico pessoal (o lendário cajado do feiticeiro) para atuar como um amplificador dos seus desejos e poderes taumatúrgicos. O talismã de um Tremere é uma grande fonte de orgulho e qualquer insulto dirigido ao talismã é um insulto ao próprio Tremere. Muitos talismãs são carregados com rituais adicionais (tais como todas as proteções conhecidas pelo taumaturgo). A aparência física do talismã varia, mas ele precisa ser um objeto sólido com aproximadamente 80 cm de comprimento. Espadas e bengalas são os talismãs mais comuns, embora alguns Tremere inovadores ou excêntricos encantem violinos, espingardas, tacos de bilhar e ponteiros de sala de aula.

Sistema: Este ritual consome seis horas por noite durante um ciclo lunar completo, começando e terminando na lua nova. Durante este tempo, o taumaturgo prepara cuidadosamente o seu talismã, esculpindo sobre ele runas Herméticas que refletem o seu Nome Verdadeiro e a soma total dos seus conhecimentos taumatúrgicos. O jogador gasta um Ponto de Sangue e testa sua Inteligência + Ocultismo (dificuldade 8), uma vez por semana. Se ele perder uma noite de trabalho ou os seus quatro primeiros testes não acumularem pelo menos 20 sucessos líquidos, o talismã é destruído e o processo tem que ser reiniciado.

Nota: Este teste é absurdo, significa que o jogador deve tirar, em **4** testes com dificuldade **8, 5** sucessos seguidos!

Um talismã completo oferece inúmeras vantagens ao taumaturgo. Enquanto estiver segurando o talismã, a dificuldade de todas as magias ou mágikas que o tenham como alvo aumentam em 1. O jogador recebe dois dados adicionais em todos os testes de aplicação dos poderes da linha primária do personagem e um dado nos testes de realização de rituais. Se o talismã for usado como uma arma, ele fornece ao jogador um dado adicional na parada de dados de ataque. Se for separado do seu talismã, um teste de Percepção + Ocultismo (dificuldade 7) fornece ao taumaturgo a sua localização.

Se o talismã estiver em posse de outra pessoa, ele fornece a ela três dados adicionais ao usar qualquer mágika ou mágica contra o verdadeiro dono. A critério do Narrador, os rituais que afetam o taumaturgo e usam o talismã como componente poder ter seus efeitos bastante ampliados.

Um taumaturgo só pode possuir um único talismã por vez. A posse de um talismã não pode ser transferida - cada um tem que criar o seu.

RITUAIS DE NÍVEL SEIS

Levantar os Mortos

Este ritual permite aos Taumaturgos a fazerem exatamente isso – ressuscitar um ser morto, permitindo que ele caminhe mais uma vez entre os vivos. Porém, não se trata de uma "ressurreição" no sentido mais puro; a criatura não está viva, nem morta-viva, estando de fato tão morta quanto no dia em que morreu. A animação ocorre quando o feiticeiro obriga um espírito a entrar no cadáver durante um ritual de oito horas. Este ritual consiste no derramamento de cera derretida de vela na garganta e sobre o coração do cadáver. A cera é o que inicialmente aprisiona o espírito ao corpo. O cadáver precisa também ter a teste marcada com um símbolo mágico que significa "devedor".

O ritual inteiro deve ser realizado dentro de um círculo de sal, cujo diâmetro deve ser equivalente ao comprimento do cadáver da cabeça aos pés. Além disso, o ritual requer escuridão absoluta, salvo a luz da vela. O corpo usado precisa estar fresco o bastante para ter algum tecido nos osso, pois o elo com o espírito dura apenas enquanto o cadáver ainda tiver carne (o processo de decomposição continua em seu ritmo normal). Quanto mais fresco o cadáver, melhor. É uma existência torturante para o espírito aprisionado dentro dessa moldura em apodrecimento; a maioria dos seres ressuscitados desejam libertar-se o mais rápido possível. Esta é justamente a maior promessa que um feiticeiro possa fazer para que um espírito atenda as suas ordens, afinal apenas ele detém o poder para libertar o espírito. Fora isso, o ser aprisionado faz o que quiser com seu novo corpo. É evidente que o espírito usado precisa ser invocado ou obtido previamente. As Características Físicas possuídas pela criatura são equivalentes à metade daquelas que o corpo possuía em vida. Enquanto o espírito estiver aprisionado dentro do cadáver, suas Características também serão reduzidas à metade.

Um vampiro destruído não pode ser ressuscitado com este ritual.

Ritual de Manutenção

Esta é uma forma de estender o efeito de outro ritual. O uso deste ritual acrescenta seis horas a outro ritual de modo a prolongar sua duração ou aumentar seu efeito. Obviamente, os resultados desse feitiço variam de acordo com o ritual ao qual é acrescentado.

Exemplos: o Ritual de Manutenção aumentará o alcance da uma Trilha de Sangue para incluir a progênie de um indivíduo, e talvez também aqueles de cujo o sangue ele houver provado. Fará com que o ritual Acionando o Receptáculo de Transferência troque um único Ponto de Sangue para cada dois pontos que o receptáculo tomar. Ele fará com que um repelente torne-se quase indestrutível. Poderá impossibilitar com que a Purificação da Carne elimine o Dardo da Paz Eterna. O Ritual de Manutenção manterá um espírito aprisionado através do ritual Levantar o Mortos retido indefinidamente no cadáver. O feiticeiro pode sugerir de que modo o Ritual de Manutenção deverá funcionar, mas a extensão do seu poder caberá ao julgamento do Narrador.

Ritual do Arrombamento

Este é um ritual incrivelmente poderoso, embora muitos não entendam o seu potencial. Ele deve ser usado com cautela e discrição. Este encantamento simples demora uns meros 10 minutos para ser recitado, mas requer que a língua do feiticeiro seja removida, esmagada e untada no objeto a ser afetado. A língua é removida no fim do ritual, de modo que não há razão para um Taumaturgo cortar a língua previamente. Esta ação submete o Taumaturgo a três Níveis de Vitalidade de dano agravado que não podem ser absorvidos, e ele será incapaz de falar durante três dias (ou quanto tempo levar para sua língua crescer de novo). O personagem também precisa gastar um Ponto de Força de Vontade para forçar-se a cortar a língua. Contudo, este ritual abre qualquer objeto designado, e garante que o objeto jamais poderá ser fechado novamente. Entre os objetos afetados por este ritual incluem-se correntes, algemas, arcas, caixas, janelas, portas, cofres, zíperes, ferimentos, paredes, livros, olhos, bocas, gargantas, buracos na terra e crateras da vulcão. O ritual também pode abrir passagens dimensionais que sejam ligados a objetos físicos e destruir repelentes. As coisas passíveis de serem abertas não incluem Elos Mentais, controle de mente ou escravidão. O Narrador deve julgar o uso do Ritual de Arrombamento em todos os casos.

RITUAIS DE NÍVEL SETE

Divorciando a Alma

Este é um ritual devastador que separa o espírito de um indivíduo de seu elemento físico, embora o espírito seja mantido aprisionado ao corpo. O indivíduo afetado pelo ritual não pode usar ou readquirir Força de Vontade, todas as suas Habilidades e Virtudes caem para um e ele se torna incapaz de pensar com criatividade. Ele fica desmotivado, com pouca emotividade (Empatia zero) e torna duas vezes mais suscetível à ataques mentais e controle se for Dominado, submetido à Presença ou coisa semelhante. Torna-se letárgico, descuidado, deprimido, lerdo. A verdadeira força deste poder é sua capacidade de aplicação sobre um número ilimitado de pessoas. Durante o ritual, o Taumaturgo derrama sementes de romã mortas num círculo ao redor do alvo, entoando um cântico curto e enigmático a cada semente que deixa cair. O alvo poderia ser uma única pessoa, uma casa, um prédio comercial, um quarteirão ou mesmo uma cidade inteira. Como o feiticeiro precisa estar caminhando (uma semente por passo), o ritual pode demorar minutos ou anos para ser realizado. O encantamento mantém seu efeito até que uma das sementes seja deslocada (enterra-las é uma boa idéia). Ainda assim, mesmo se as sementes forem dispersadas sobre uma área ampla, será apenas uma questão de tempo até que uma delas seja perturbada.

RITUAIS DE NÍVEL OITO

Cadeia da Linhagem de Sangue

O ritual concede ao feiticeiro poder sobre a cria de outro vampiro, como se fosse uma forma limitada de Laço de Sangue. O ritual demora três noites, e deve terminar durante uma lua nova com a morte do Membro cuja cria o feiticeiro deseja controlar. O indivíduo tem seu sangue completamente drenado até que sua essência vital seja sugada de seu corpo pelo feiticeiro. Além dos efeitos normais deste ato de Diablerie, o Taumaturgo aprende tudo sobre a cria – direta e indireta – de sua vítima, até o último vampiro da linhagem. Quando algum desses Membros for encontrado, o feiticeiro poderá controlá-lo de alguma forma, impelindo-o a obedecer. O Membro "escravizado" pode resistir a este poder com um teste resistido de Raciocínio + Autocontrole (dificuldade é a Força de Vontade do feiticeiro) contra o teste de Manipulação + Liderança do feiticeiro (dificuldade é a Força de Vontade da vítima). A diferença entre os sucessos será o número de horas até que o feiticeiro possa tentar novamente comandar o defensor, ou o número de horas até que o defensor possa tentar resistir novamente. No último caso, o número de sucessos é cumulativo, de modo que o feiticeiro possa dobrar com facilidade a força de um Membro de mente fraca, e possa controlá-lo durante períodos prolongados. Além disso, o vampiro afetado começa a afeiçoar-se pelo feiticeiro. Este efeito pode ser resistido por um teste semelhante, e o mesmo tipo de teste precisa ser realizado antes que o Membro comandado seja capaz de atacar o feiticeiro.

Ossos de Vampiro

Este ritual leva duas noites para criar uma arma encantada feita de osso ou marfim. O ritual requer o sangue vital de um Membro. Este sangue é absorvido pela arma, não podendo ser usado para qualquer outro propósito. A arma encantada inflige ferimentos agravados. Quando em uso, a arma parece "beber" qualquer sangue que esteja sobre ela.

RITUAIS DE NÍVEL NOVE

Arma de Alma Vampírica

Este ritual cria uma arma encantada muito semelhante ao "Osso de Vampiro" do nível anterior. Este ritual requer o sangue vital de um vampiro que também seja especialista no uso da arma a ser enfeitada. Como o ritual Osso de Vampiro, este sangue é absorvido, não podendo ser usado de nenhuma outra forma. A arma criada por este ritual torna-se um recipiente para a alma e a Força de Vontade da vítima. O Taumaturgo que conduzir o ritual adquire uma boa capacidade de controle sobre a nova personalidade e os objetivos da arma, normalmente imbuindo a arma com um desejo avassalador de proteger o Taumaturgo. A arma mantém todas as Habilidades e Disciplinas do vampiro que foi morto para criá-la, mas todas as suas memórias parecem distantes e desinteressantes. A arma recebe um novo nome durante o ritual e pode comunicar-se telepaticamente com o usuário. De fato, a arma é um ser pensante dotada de seus próprios objetivos, Habilidades e Disciplinas místicas.

RITUAIS DE NÍVEL DEZ

Invulnerabilidade às Fraquezas

Os Tremere alegam ser os únicos conhecedores deste ritual cuidadosamente guardado. O ritual leva um ano inteiro para ser executado e requer um grande número de componentes complexos. O componente mais importante é um grande diamante banhado pelos raios do sol durante um dia inteiro sem nuvens. O diamante é gravado com os símbolos da vida e da morte. A gema é consumida na última noite do ritual. Ela permanecerá no interior do corpo do feiticeiro até ser decomposta lenta e misticamente depois de um período de anos determinado pela soma dos Níveis de Vigor e de Ocultismo (dificuldade 4) do feiticeiro. Durante este período (ou até que a pedra seja removida do corpo do feiticeiro) o feiticeiro será imune ao fogo, calor e luz solar. Além disso, o vampiro pode permanecer acordado durante o dia por um número de horas determinado pela soma do Vigor + Fortitude (dificuldade depende da hora do dia). Cabe comentar também que o sangue do ancião adquire qualidades surpreendentes devido ao diamante em decomposição – aquele que beber um único Ponto de Sangue não apenas será brindado com os benefícios normais da vitæ do ancião (ampliação das Disciplinas, aumento do total de Pontos de Sangue e queda de geração) como também será imune aos poderes destrutivos da chama, do calor e da luz solar durante uma hora por Ponto de Sangue.

Retirado dos livros:

Vampiro: A Máscara 2th
Guia dos Jogadores para Vampiro: A Máscara
Guia da Camarilla
Vampire: The Dark Ages

RITUAIS DO GUIA DO JOGADOR DO SABÁ

RITUAIS DE NÍVEL UM

Saciedade de Sangue

Este ritual permite ao vampiro criar uma sensação de estar bebendo sangue sem que realmente esteja fazendo isso. O ritual é muitas vezes usado por prazer, mas também pode ser usado para prevenir frenesi ao ver sangue. O vampiro que tenha feito este ritual é automaticamente bem sucedido em manter a Besta recuada. Além disso, o vampiro sente-se temporariamente satisfeito. Este sentimento dura uma hora.

Imitação da Vida

Este ritual permite ao vampiro simular alguns aspectos humanos. O vampiro pode comer, beber e respirar assim como os humanos fazem. O Taumaturgo pode assumir um tom de pele de um mortal, elevar sua temperatura para 36,5º, fazer seu coração bater ou qualquer coisa que ele desejar. O efeito dura uma noite inteira.

Rastro Luminoso da Presa

Este ritual faz com que o rastro de uma vítima predeterminada brilhe de maneira que apenas o vampiro que usa este ritual possa ver. As pegadas, rastros dos pneus, etc., brilham numa cor quase neon. Até mesmo rastro de navios e trajetórias de avião serão reveladas. O ritual é anulado se o próprio alvo passa diretamente ou imerso na água.

O vampiro deve ter visto a pessoa que ele deseja perseguir através deste ritual. O vampiro deve ter um ponto de partida para iniciar o ritual, depois do qual a trilha brilhará até a vítima ser encontrada ou até chegar num posição onde ela não irá andar, cavalgar ou dirigir. O brilho do caminho indica quão longe a vítima tem ido desde que ela passou por aquele ponto.

Preservar Sangue

Este ritual permite ao vampiro preservar sangue em um recipiente especialmente encantado. O ritual foi muito usado antes dos refrigeradores e ainda é extremamente usado por Sabbat nômades. O ritual requer um recipiente de cerâmica tampado, grande o bastante para armazenar a quantidade de sangue que o vampiro deseja.

O vampiro prepara o recipiente enterrando-o na terra por duas noites. Na noite seguinte o recipiente deve ser retirado. O recipiente é aberto e o sangue colocado com adição de uma boa regada de "burdock". O feiticeiro recita uns poucos encantamentos sobre o recipiente antes de sela-lo com cera. O recipiente pode ser transportado, mas se quebrar, o sangue voltará a estragar-se no ritmo normal. O recipiente pode ser aberto a qualquer hora, mas não poderá conter o mesmo sangue. O recipiente de cerâmica pode ser reutilizado, mas o ritual deve ser todo feito novamente.

Fogo Fátuo

Este ritual permite ao Taumaturgo produzir uma bola de luz sobrenatural. A bola de luz viaja como o vampiro comandar mentalmente. A bola de luz, referida como Fogo Fátuo, pode viajar a qualquer lugar dentro do alcance da visão do vampiro e fazer truques.

Dentre as coisas que as bolas de luz podem fazer estão: brilhar incandescente, escurecer o brilho, dividir-se em várias bolas menores, voar, banhar alguém com um brilho mágico, girar como redemoinho, permanecer parada ou qualquer outra manobra que o vampiro possa imaginar. Este ritual é usado como diversão ou apenas como fonte de luz.

Este ritual requer um pequeno galho de salgueiro. O vampiro deve recitar um encantamento mágico e lançar o galho no ar, assim ele explode em uma bola de luz. A luz dura enquanto o vampiro concentrar nela.

Dor da Viúva ((Guia do Sabá))

Este ritual causa dor, coceira ou outra sensação significativa (mas não mortal) na vítima. Similar aos efeitos provocados pelo "boneco vodu", este ritual é usado mais para escárnio e desprezo do que por inimizade. De fato, ele exige um boneco de pano ou de cera que se assemelhe ao alvo, que começará a sangrar quando o poder fizer efeito.

Sistema: A boneca cerimonial tem que se parecer, nem que seja de forma grosseira, com a vítima. Ele não provoca nenhum efeito além de um estímulo físico. O realizador do ritual pode escolher em qual parte do corpo a dor ou coceira aparecerá.

RITUAIS DE NÍVEL DOIS

Pedra de Sangue Artesanal

O Taumaturgo usando este ritual pode fazer um pequeno dispositivo mágico chamado Pedra de Sangue com poderes dados pelo próprio sangue do vampiro. Fazendo uma real pedra de sangue, irá permitir ao vampiro sempre saber a localização exata da Pedra de Sangue, não importa onde esteja. De muitas formas, isto é um alarme caseiro místico. A Pedra de Sangue provém apenas informações mentais, de uma forma não visual. Assim, mesmo que o vampiro saiba onde a Pedra de Sangue esteja, ele não poderá ver. O uso de uma Pedra de Sangue é inumerável. Pode ser usada para seguir novos recrutas, inimigos, escravos carnicais, outros membros do grupo, etc. O poder de uma Pedra de Sangue acaba somente depois de um ou mais séculos de uso (algumas tem durado mais de 500 anos).

O ritual para criação de uma Pedra de Sangue leve várias noites para fazer. Primeiro, uma pedra apropriada deve ser encontrada e colocada num pote cheio com três Pontos de Sangue do feiticeiro. Em cada uma das três noites, uma invocação especial é dita sobre o pote e a Pedra de Sangue ingere um Ponto de Sangue. A medida que cada Ponto de Sangue desaparece, o sangue no pote torna-se mais e mais parecido com água na terceira noite, quando o Taumaturgo removê-lo, estará completamente limpo. A pedra terá uma perfeição e profundidade de cor sobrenatural.

Olhos do Falcão Noturno

Este ritual permite ao vampiro ver através dos olhos de um pássaro e ouvir através de seu ouvido. O pássaro escolhido deve ser tocado pelo vampiro quando o ritual é lançado. O vampiro é capaz de controlar mentalmente onde o pássaro voa pela duração do ritual. O pássaro não pode ser comandado para fazer outra ação do que voar.

O vampiro deve fechar os olhos para ver através dos olhos do animal. O ritual requer "alpiste mágico". O alpiste é um alpiste comum, mas é molhado numa solução de raiz de "back cohosh", casca de cicuta, "heartsease" e outros ingredientes bizarros. O pássaro deve se alimentar do "alpiste mágico" para o ritual funcionar. A maioria dos pássaros não irão expelir o alpiste mágico.

Enlouquecer Máquinas

O vampiro faz as máquinas proceder como marionetes com este ritual. Ele toma efeito instantaneamente e dura enquanto o vampiro concentrar nele. O ritual faz máquinas de todo tipo, incluindo utensílios, armas, ferramentas elétricas, medidores, eletrônicos, etc. animar-se até certo ponto, até mesmo ao ponto de atacar quem o vampiro desejar. O ritual é muito mais efetivo quando usado em carros, grandes máquinas ou armas.

A máquina não é capaz de animação total, mas pode fazer qualquer ação similar àquelas que elas seriam normalmente capazes. Por exemplo, um toca-fitas poderia cuspir a fita, cuspir fita em toda parte, falhar, ligar, desligar a mudar o volume. Não poderia cair e machucar uma pessoa ou ejetar uma fita com força suficiente para ferir alguém. O efeito exato deve ser deixado para o Narrador.

O Poder da Chama Invisível

Este simples ritual permite um vampiro treinado na Trilha Taumatúrgica conhecida como Sedução das Chamas a criar chamas invisíveis. As chamas são exatamente como as reais, porém, enquanto elas não podem ser vistas, podem ser sentidas. O ritual dura uma noite inteira. Não há componentes materiais para este ritual, mas o vampiro deve lançar o ritual sobre um fogo no mínimo do tamanho de uma tocha.

O Poder de Cura da Terra Natal

O vampiro pode recorrer ao solo de sua terra natal para curar quaisquer ferimentos agravados que ele tenha. O Taumaturgo deve ter pelo menos uma mão cheia de terra da cidade ou vilarejo onde ele nasceu. Então ele lança um encantamento nessa terra que irá curá-lo mais tarde. Uma mão de terra cura um dano agravado, e somente uma mão cheia pode ser usada a cada noite.

Qualquer quantia de terra pode ser encantada de uma vez, mas este ritual só pode ser usado uma vez por noite. A terra fica cinza e arenosa após a execução da magia e não pode ser usada de novo.

Lentidão dos Aterrorizados

Este ritual deixa o feiticeiro retardar qualquer presa específica. Quanto mais rápido a vítima tenta correr, mais lenta ela fica. Durante o primeiro turno, ela move à metade de sua velocidade normal. Se ela tentar acelerar, ela diminuirá para um quarto de sua velocidade normal. Eventualmente, ela diminuirá ao ponto em que não poderá se mover mais rápido que andando. Este ritual é muito usado para pegar uma presa esperta ou aterrorizar um oponente. O vampiro muitas vezes é capaz de andar enquanto a vítima tenta correr e ainda apanhá-la. O componente deste ritual é um pequeno cubo de barro perfeitamente quadrado em todos os lados.

Invocar Espírito Guardião

Este ritual permite ao vampiro invocar um espírito para o propósito expresso de vigiá-lo. O espírito não ajuda o vampiro em nada exceto em alertá-lo de perigos. Vampiros muitas vezes convocam espíritos para cumprir este dever enquanto eles dormem. O vampiro é capaz de ver o espírito convocado, mas o espírito não pode falar. Além disso, o espírito só será visível nas horas de perigo. Embora o espírito não possa falar, ele pode comunicar-se tocando um sino, batendo em uma cama, etc. O espírito serve ao vampiro por 24 horas.

Trilha Intransponível

O vampiro pode passar através das mais densas florestas sem deixar o menor sinal de sua passagem. O vampiro ainda deixará um rastro para vampiros e Lupinos com poderosos sentidos olfativos, mas isso será tudo. Este ritual requer que o vampiro cubra seus pés com pele de cervo, e o efeito dura uma noite.

RITUAIS DE NÍVEL TRÊS

Um Toque de Dulcamara

Este ritual permite ao vampiro envenenar vítimas apenas com um toque. O ritual faz o vampiro produzir um efeito mágico similar a envenenamento na primeira pessoa que ele tocar após o ritual. A vítima testa Vigor + Fortitude (dificuldade 8). Um sucesso significa que a vítima sobrevive, mas sentido terríveis câibras pela noite e aumenta todas dificuldades em dois. Se ela conseguir dois sucessos, a vítima sente um pequeno enjôo e aumenta todas as dificuldades em um. Se a vítima conseguir três ou mais sucessos, ela não sentirá nada. O vampiro Taumaturgo usando este ritual deve esfregar um pouco de suco de agridoce, mortal erva-moura ou outra potente forma de erva-moura em sua mão para o ritual funcionar.

Aderência do Inseto

O vampiro pode rastejar nos muros e tetos usando este ritual. O único componente material necessário é uma pequena aranha, que deve ser comida viva. O vampiro é então capaz de rastejar sobre qualquer superfície que suporte seu peso. Completamente plano, superfície lisas (assim como Teflon ou vidro coberto de lodo) negará este ritual.

Clarão Lúgubre

Este ritual permite ao vampiro chamar um forte tipo de força mágica que banha o vampiro numa pálida luz verde. Além disso, o vampiro é capaz de atirar dardos de energia desta origem mágica. Qualquer número de dardos pode ser descarregado, à um ritmo de um por turno, mas cada um custa ao Taumaturgo um Ponto de Sangue. Atingir com os dardos requer um teste de Percepção + Arma de Fogo (dificuldade 6); eles causam três danos de dano cada. O material para o ritual é um pedaço de arenito molhado em vinagre.

Fogo no Sangue

Este ritual permite ao vampiro a fazer o corpo da vítima a tornar-se extremamente quente. A vítima pode sentir o aquecimento de seu sangue como se passasse direto pelo corpo. O efeito deste ritual é extremamente doloroso. O aquecimento começa lentamente, mas quando a vítima se torna mais e mais ativa o sangue se torna mais e mais quente. A vítima sofre um dano agravado cada vez que ela faz algo que envolva um teste de Atributos Físicos, a menos que ela possa fazer um simples teste de Raciocínio + Medicina (dificuldade 7) para acalmar-se o bastante para o sangue esfriar. A vítima é assim forçada a permanecer inativa ou encarar extrema dor e injúria. Nenhum componente é requerido para este ritual.

Amigo das Árvores

Este poder faz aqueles quem tentam seguir o vampiro em florestas a ser emaranhado em raízes, galhos e vinhas que pareçam estar no caminho. Este poder tem o súbito efeito de fazer árvores animarem-se levemente para prover esta proteção. Aqueles tentando seguir o vampiro somente moverão à metade de suas velocidades normais. Este ritual só pode ser feito em florestas, e requer que o vampiro plante uma semente de carvalho.

Madeira Podre

Este ritual proteger o feiticeiro de estacas de madeira e armas de madeira similares. Isto faz objetos de madeira apodrecerem de tal forma que desintegram-se em pó. Este ritual deve ser prepara do antes, mas para a noite toda, a única coisa que o vampiro precisa fazer é falar a palavra mágica para tornar o objeto que ele toca em pó.

Invocar Espírito Travesso

O vampiro com este poder é capaz de convocar um poltergeist. O poltergeist causará um distúrbio, desarrumando eletrodomésticos, mobília, encanamentos, aparelhos eletrônicos e qualquer outro objeto inanimado. O espírito pode fazer quase todos os objetos animarem-se e moverem, mas irá raramente atacar pessoa diretamente. Porém ele irá causar danos indiretos, assim como arremessando uma cadeira na cabeça da vítima, fazendo um faca voar pela sala.

É importante ter em mente que o espírito não pretende ferir a vítima – ele apenas quer infernizá-los para longe dele. O efeito do espírito é deixado a cargo do Narrador. A duração do tempo que o espírito permanece é baseado no número de sucessos que o vampiro alcança em Carisma + Conhecimento dos Espíritos (dificuldade 7).

Sucessos Duração

1 sucesso	Uma hora
2 sucessos	Uma noite
3 sucessos	Uma semana
4 sucessos	Um mês
5 sucessos	Um ano

Espelho da Segunda Visão ((Guia do Sabá))

O objeto deste ritual é um espelho oval com, no mínimo, dez centímetros de largura e, no máximo, 45 de comprimento. Ele se parece com um espelho normal, mas é muito mais útil nas mãos de um taumaturgo do Sabá. Uma vez criado, o vampiro pode usá-lo para enxergar o sobrenatural; ele reflete a verdadeira forma de Lupinos e de fadas e permite que o seu dono veja fantasmas enquanto recita os câncitos do ritual.

Sistema: O ritual exige um Ponto de Sangue do vampiro. Depois disso, o espelho refletirá as formas verdadeiras de outras criaturas sobrenaturais - os lobisomens aparecerão em sua monstruosa forma de combate, os magos reluzirão em um nimbo cintilante, as aparições se tornarão visíveis (no espelho) e os changelings mostrarão seu aspecto natural. Às vezes, o espelho também revelará a natureza daqueles que possuem Fé Verdadeira, envolvendo-os numa luz dourada.

RITUAIS DE NÍVEL QUATRO

Voz Engarrafada

O Taumaturgo tira de um indivíduo sua habilidade de emitir qualquer som com a voz. A vítima permanece muda enquanto o vampiro tiver possuindo a voz. A voz é removida através de encantamentos verbais e forçada a entrar num frasco com símbolos somáticos. A garrafa deve então ter um selo de cera sobre ela. A vítima é então incapaz de falar, mas não é afetada de nenhuma outra forma. O vampiro pode manter a voz da vítima enquanto a garrafa ou o selo não forem quebrados.

Drenagem Através dos Laços

Este ritual especial permite ao vampiro utilizar as Disciplinas de qualquer indivíduo, Membro ou mortal, que tenha um Laço de Sangue diretamente com ele. Este ritual não trabalha com o Vinculum criado pela Vaulderie, o indivíduo deve ter Laço de Sangue diretamente com o vampiro. Este ritual é usado na maioria das vezes com carniçais, chamando sua Potência e outras Disciplinas. A vítima não pode usar as Características enquanto o vampiro as usa. O ritual requer que o vampiro carregue um pequeno frasco contendo uma gota do sangue Laçado do indivíduo.

Este ritual foi originalmente aplicado no Haiti, mas tem se espalhado rapidamente. Infelizmente, isso é muito menos útil para o Sabbat do que para os outros Membros.

Caminhar nas Chamas

Este ritual protege o vampiro do fogo por um curto período de tempo. O ritual temporariamente enrijece a pele do vampiro e dura acima de uma hora. O vampiro ainda pode ser queimado durante este tempo, mas tem o dobro do Vigor contra chamas. O vampiro não está invulnerável de forma alguma e seria extremamente estúpido de realmente andar através do fogo, mas este ritual permite ao vampiro participar e até se exibir nos rituais Sabbat que envolvem fogo. O componente para esse ritual é uma pomada especialmente feita e esfregada na sola dos pés descalços do vampiro.

A Assombração

Este ritual invoca um espírito para amedrontar um alvo espantosamente. Ele irá fazer truques como um poltergeist, mas a Assombração tentará fazer a pessoa desmaiar ou ter um ataque cardíaco (somente mortais). O espírito não irá ferir a vítima diretamente, mas poderá ter quase o mesmo efeito sem fazer isso. Para determinar se a vítima tem um ataque cardíaco ou desmaio, o espírito deve fazer um teste resistido usando seus pontos em Susto + Intimidação (dificuldade igual ao Vigor + Coragem ou Moral da vítima). Este espírito geralmente tem pouco efeito contra Membros.

1 sucesso A vítima é severamente assustada mas nenhum dano real é feito.

2 sucessos A vítima está tão chocada que não pode fazer nada por vários minutos, possivelmente horas.

3 sucessos A vítima desmaia.

4 sucessos A vítima cai em estado de choque e pode sofrer traumas psicológicos de longo prazo.

5 sucessos O espírito faz a vítima sofrer um ataque cardíaco, matando a vítima (se mortal) a menos que ela possa fazer um teste resistido usando seu próprio Vigor + Autocontrole (dificuldade 8). Sobreviventes podem muito bem ter seus cabelos tornados brancos.

O espírito permanecerá por um período de tempo baseado no número de sucessos que o vampiro consegue num teste de Carisma + Conhecimento dos Espíritos (dificuldade 7).

1 sucesso Uma hora

2 sucessos Uma noite

3 sucessos Uma semana

4 sucessos Um mês

5 sucessos Um ano

Assombração tem Susto em nível entre 3 e 5 (cada ponto adiciona um dado na tentativa de assustar), e Intimidação entre 2 e 5, à escolha do Narrador.

Grilhões Invisíveis

Este ritual permite ao vampiro criar uma força sobrenatural que mantém a vítima imóvel. A vítima é realmente presa com correntes invisíveis e intangíveis que forçam-na a ficar onde ela está. A vítima pode tentar se mover, mas as correntes são muito fortes para se quebrar a menos que ela faça um teste de Força (dificuldade 8) e consiga dois sucessos em um turno (Potência afeta o teste normalmente). Até quatro vítimas podem ser acorrentadas através do uso deste ritual. O vampiro Taumaturgo deve fazer gestos evidentes com as mãos e nenhum material é requerido para lançar o feitiço.

Lamento do Banshee

O vampiro faz um som horrível tão alto que pode ser ensurdecedor. As pessoas próximas ao vampiro quando este ritual é usado sofrem a ímpeto total da agressão. Seus cabelos ficam brancos e envelhece algo entre 1-10 anos (se mortal). O efeito do feitiço é instantâneo. O componente material para o feitiço é um colar que agüenta um pingente esculpido de uma velha lápide. Por razões óbvias, este ritual tem pouco efeito sobre vampiros, mas Lupinos são afetados normalmente.

Atravessar Espelhos

O vampiro pode passar através de qualquer espelho largo o bastante para ele esgueirar através dele, e usá-lo como um portal sobrenatural e transportar para o espelho largo o bastante para ele passar mais próximo. Se nenhum espelho está presente, ele sai através da superfície de vidro mais perto. O vampiro pode usar este ritual para transportar de lugar para lugar, mas ele é especialmente útil durante escapadas. O espelho "liqüefaz" quando o vampiro Taumaturgo passa através, formando ondas. Uma vez que o Taumaturgo tenha passado, o espelho volta à forma original, mas o vampiro não pode ser visto.

O componente material é um anel com uma esmeralda que brilha quando o ritual está sendo usado. O vampiro pode transportar uma pessoa adicional, puxando-a pelo braço. Se alguém tentar entrar depois que o vampiro tenha passado, mas antes do espelho parar de ondular, será cortado ao meio. Uma metade aparece em frente à um espelho e a outra metade aparece na frente de outro espelho. O Narrador pode querer permitir que o indivíduo faça um teste de Destreza + Esquiva (dificuldade 7) para ver se ele atravessa sem ser morto.

Respeito dos Animais

O vampiro que lança este ritual pode andar na selva sem ameaça dos animais. Os animais não irão temê-lo, nem irão atacá-lo. Os animais irão aceitá-lo como um igual e permitirá que ele passe, embora não ajude ele em nada. Nenhum componente é necessário e o efeito dura uma hora.

RITUAIS DE NÍVEL CINCO

Domínio

Este ritual faz uma defesa altamente eficiente. Ele requer três horas para ser feito, mas dura por uma semana. O ritual é lançado sobre uma área específica não maior que 500 pés cúbicos. O ritual frustra todo uso de Animalismo, Auspício, Dominação e Presença feita por qualquer um exceto o feiticeiro dentro de seus limites. Para o ritual permanecer ativo, um selo feito de ferro deve ser encaixado em todas as portas dentro da área afetada pelo Domínio. Se um único selo é estragado ou retirado, o ritual é desfeito.

Os Olhos da Besta

O vampiro é capaz de ver, misticamente, através dos olhos de um animal por 24 horas. O animal deve ser escolhido e tocado na cabeça pelo vampiro para este ritual tomar efeito. O vampiro irá ver tudo que o animal ver mas não terá controle sobre o que o animal olha ou faz. O vampiro deve fechar seus próprios olhos para ver o que o animal vê. Este poder é particularmente útil quando usado sobre um animal que vigia o refúgio do vampiro.

Coração de Leão

O vampiro usando este ritual pode, temporariamente, aumentar suas habilidades como um guerreiro. O ritual garante ao vampiro dois pontos de Força, um de Destreza e um de Vigor. A Coragem ou Moral do vampiro também é aumentada em três pontos. Mesmo além disso, o vampiro ganha dois pontos extras nos Talentos Briga e Liderança. O efeito do ritual dura 20 minutos.

O vampiro usando este ritual deve descansar dentro de duas horas depois do fim do ritual ou começará a perder Níveis de Vitalidade ao passo de um a cada 10 minutos até que ele descanse. Este pode ser um ritual muito perigoso de fazer mas os efeitos são incríveis.

Parasita da Mente

O vampiro empregando este ritual cria uma força mágica na cabeça da vítima que faz ele perder sua mente lentamente. O efeito é terrível e extremamente eficiente. O Taumaturgo simplesmente coloca sua mão na cabeça da vítima para o ritual tomar efeito. A vítima irá sentir somente uma mínima sensação de ardência.

Sobre um período de uma semana, a vítima começa a perder seus Atributos Mentais. No primeiro dia a vítima perde um ponto de Percepção, no segundo dia perde um ponto de Inteligência, no terceiro dia perde um ponto de Raciocínio. O ciclo se repete no quarto dia com a vítima perdendo outro ponto de Percepção e assim por diante até a todos os Atributos Mentais da vítima forem reduzidos para um. O Parasita da Mente então cessa.

A vítima pode então recuperar seus Atributos Mentais ao ritmo de um por semana, aplicado a todo Atributo Mental que a vítima trabalhar para recuperar. O componente material para o feitiço é um pequeno carrapato pequeno e seco pintado com um símbolo místico. O carrapato é então esmagado e colocado na cabeça da vítima.

Pele de Papel

Este ritual faz o Vigor e a Fortitude da vítima (se ela tiver a Disciplina) ser reduzida para um ponto cada. A vítima permanece com neste estado por uma noite inteira. Este pode ser um ritual poderoso se lançado num oponente que absorve dano facilmente. Porém, se a vítima é de sétima geração ou menor, ela mantém um ponto extra de Vigor a cada geração menos que oitava. Assim, se um vampiro de quarta geração for alvo deste ritual, o vampiro pode ser capaz de manter quatro pontos de Vigor e Fortitude em adição ao um ponto automaticamente deixado. O material para este ritual é um pedaço de papel com um desenho representando a vítima. O feiticeiro rasga em pedaços a figura quando o ritual é lançado.

Espírito do Tormento

Este ritual permite ao vampiro invocar um espírito capaz de fazer contato físico com aqueles no mundo real. O vampiro pode comandar o espírito para atacar outro ser. O espírito lutará para o vampiro contanto que não seja um perigo pessoal. O espírito ficará por um tempo limitado; se ele sofrer qualquer ferimento enquanto estiver na forma física, ele deixará automaticamente este mundo. Caso contrário, o período de tempo que ele permanecerá é baseado no número de sucessos do vampiro no teste de Manipulação + Ocultismo (ou Conhecimento dos Espíritos).

- 1 sucesso** Um turno
- 2 sucessos** Uma Hora
- 3 sucessos** Uma noite
- 4 sucessos** Três noites
- 5 sucessos** Uma semana

O espírito é horrendamente inumano e tem as seguintes estatísticas:

- Físicas:** 13 pontos divididos entre os três
- Sociais:** 3 pontos divididos entre os três
- Mentais:** 7 pontos divididos entre os três
- Virtudes:** Consciência 0, Autocontrole 1, Coragem 4
- Talentos:** Briga 4, Empatia 3, Intimidação 3
- Perícias:** Furtividade 3
- Conhecimento:** Ocultismo 1, Conhecimento dos Espíritos 2

Disciplinas (equivalentes): Auspício 2, Assustar 3 (adiciona um dado por nível em todas tentativas de assustar), Ofuscação 5, Potência 1, Visão Espiritual e Manifestação (permite ao espírito assumir forma física; o espírito pode permanecer na forma física por um turno por ponto de Força de Vontade gasto).

- Humanidade:** 0
- Força de Vontade:** 7

Sede Insaciável

O vampiro cria uma sede, que não pode ser superada, em outro vampiro. Somente a metade da vitæ da vítima, consumida pelo resto da noite irá realmente alimentar o vampiro. A vítima é mais provável de entrar em frenesi (dificuldades são aumentadas em dois). O componente material é uma mão cheia de sal.

RITUAIS DE NÍVEL SEIS

O "Donativo"

O ritual permite ao vampiro doar parte de suas Disciplinas para outro apenas pondo suas mãos no alvo. A exata Disciplina(s) e o número de pontos dados é determinado pelo doador do "Presente". O ritual requer cinco minutos por ponto transferido, e o vampiro deve fazer um teste de Inteligência + Ocultismo (dificuldade 6) para julgar o quanto de uma Disciplina tem sido transferida. Se o vampiro for bem sucedido, ele julgou corretamente e sabe quando termina o ritual. Se ele falhar no teste, ele para muito cedo para todo o "Presente" ser dado ou espera muito e concede muito. Se der erro crítico, o Taumaturgo libera os pontos para doar mas o recebedor não ganha nada, os pontos são perdidos.

O "Donativo" é usado muito raramente, como seria esperado. Ele é mais usado pelos anciões dos Assamites *antitribu* para passar à frente todas as suas Disciplinas para um igual membro do clã antes de ser ritualmente assassinado. O "Donativo" também é usado ocasionalmente como forma de recompensa ou benefício. O vampiro fazendo o "Donativo" deve pagar o mesmo preço como se ele nunca tivesse a Disciplina antes para aumentá-la. Assim, mesmo se o vampiro tivesse o nível cinco em Potência antes do "Donativo", e agora ele tem nível três. Se ele quiser elevar sua Potência de novo, custaria a quantidade normal para um vampiro de seu clã.

Mente de Ferro

Este ritual torna um vampiro invulnerável à Auspício por uma noite. O ritual requer um brinco, broche de chapéu ou outro objeto contendo ferro para ser usado na cabeça. O objeto deve ter o ritual lançado sobre ele. O objeto cria o que pode se chamar de "estática psíquica", bloqueando todo uso de Auspício contra quem esteja usando o objeto. O indivíduo usando Auspício saberá que alguma coisa está errada mas não saberá o quê.

Teia de Aranha

O vampiro é capaz de criar uma teia que relembra uma teia de aranha real em todos os aspectos, exceto que a teia é grande o bastante para cobrir uma sala grande e pegajosa e forte o bastante para pegar e prender uma vítima. O vampiro tece a teia com as mãos esticando o bastante para tomar qualquer forma desejada. O vampiro pode usar a teia para prover um refúgio com proteção ou alguma outra área para capturar comida. Não é possível usar esta teia como uma forma de ataque, porque a teia vem devagar e deve ser tecida em uma estrutura.

O vampiro é imune a todas as teias feitas por ele e não pode ser pego nelas. É permitido que a vítima tente escapar fazendo três ou mais sucessos no teste de Força (dificuldade 6, Potência ajuda). Uma pessoa pode fazer um simples teste de Percepção + Esquiva para ver se pode evitar ser pego numa teia quando ele tenta passar por ela. O componente é uma viúva negra que deve ser esmagada e comida.

RITUAIS DE NÍVEL SETE

Calafrio do Sabre de Vento

Este ritual permite ao vampiro criar uma lâmina tão fina e precisa que pode decapitar qualquer um quem o vampiro aponte o dedo. O efeito deste ritual é adicionalmente terrível para os observadores que vejam a cabeça separando do corpo. O efeito deste ritual é mortal para quase toda criatura com cabeça, incluindo vampiros. O Taumaturgo deve fazer um teste de Percepção + Arma de Fogo (dificuldade 8) no alvo do Sabre de Vento. A vítima tem uma fraca chance de evitar o efeito fazendo um único sucesso no teste de Destreza + Empatia (dificuldade 9). Uma peça fina e limpa de vidro de 1x2 polegadas é requerida para o ritual ativar. O vampiro usando o ritual não precisa ver o alvo, mas deve saber onde ele está.

Sombra do Lobo

Este poderoso ritual realmente deixa um vampiro se tornar um Lupino por uma noite. O vampiro deve desenvolver uma lupino separado usando suas estatísticas básicas. O tipo do lupino depende da natureza exata do ritual. Há várias variações do ritual; cada um emprega uma forma diferente. O vampiro é sujeito às mesmas limitações e vantagens que os Lupinos

possuem. O componente é um manto feito de pele de lobo.

RITUAIS DO BLOOD MAGIC

RITUAIS DE NÍVEL UM

Marca do Amante

Taumatúrgos lançam este ritual para manter uma noção ativa da condição física de seu carníçal. O taumatúrgo deve primeiro realizar este ritual sobre o sangue de gêmeos mortais, então dividir a vitae com seu carníçal. Após beber o sangue, o vampiro fica ciente de qualquer dano físico causado em seu carníçal por sentir uma dor fantasma. Então, se o carníçal "amante" receber um ferimento de bala em seu tórax, o feiticeiro está imediatamente alerta deste perigo. Esta vigilância também funciona se o amante tropeça e cai, machucando o joelho. A extensão do perigo é desconhecida ao taumatúrgo, simplesmente o fato que seu carníçal tenha sido ferido em algum lugar em seu corpo.

Sistema: Ambos o feiticeiro e seu carníçal que deseja criar como um amante, deve beber cada um, um dos dois pontos de sangue dos gêmeos mortais. Daí em diante, se qualquer perigo físico acontecer ao carníçal, o feiticeiro sente uma dor correspondente na mesma parte do corpo. Então, se o carníçal do vampiro é acertado no ombro por uma bala perdida, o feiticeiro sente uma dor aguda em seu ombro.

Porém, esta dor não se traduz como dano ao vampiro se seu carníçal receber ferimento corpóreo extremo. Se o carníçal receber qualquer nível de vitalidade de dano, o taumatúrgo ainda só a sentirá centrada na localização onde seu carníçal sofreu o dano.

A Marca do Amante fica ativa enquanto o carníçal esteja vivo e mantenha-se um carníçal; o Abraço negará esta ligação, já que os taumatúrgos não podem criar um amante de outro vampiro.

Codificar Missiva

Para garantir que mensagens fiquem seguras contra olhos curiosos, algumas vezes os Tremere usam este ritual para codificar documentos misticamente. Criado durante noites há muito passadas para mandar mensagens através das linhas de batalha ou fronteiras hostis, este ritual não é usado tão freqüentemente na era das comunicações eletrônicas, mas ocasionalmente é usado para comunicar entre capelas. Também, este é um ritual bastante comum - muitos anarquistas do Estado Anárquico Livre parecem tê-lo aprendido, e o usam para codificar mensagens pichadas para outros de sua laia.

Sistema: O taumatúrgo escreve a mensagem em sangue durante uma noite e fala o nome da pessoa que ele deseja que a leia. Somente o escritor e a pessoa para quem a carta é endereçada podem ler o documento, mas vários "contra rituais" existem que podem ser usados para confundir a mágica deste ritual. Para qualquer outro que observe a carta, o escrito simplesmente parece um garrancho.

Papelada Expediente

Este ritual benéfico apressa a papelada através dos sistemas burocráticos dos governos ou outras hierarquias. Evitando os documentos enfeitados de serem perdidos, a papelada vai através dos canais mais rápidos, até contornando agências diurnas que poderiam atrasar o estilo de vida noturno do Membro. Embora extremamente útil na sociedade moderna, este ritual foi desenvolvido para lidar com as burocracias da Igreja das primeiras noites e aliviar qualquer suspeita para o feiticeiro. O ritual requer os pelos de um cão, conhecido pela proteção e lealdade, para proteger e guiar a papelada.

Sistema: Este ritual encanta a papelada apressada, que mostra uma aura para qualquer um que procure por tal. O tempo normal de processo de um dado documento é reduzido para quase um terço e ele não será perdido. O ritual termina quando o material é finalmente processado.

Aparência Impressionante

Um taumaturgo pode melhorar seu sex appeal e charme quando interage com outros indivíduos após lançar este ritual. Quando este ritual é lançado, o taumaturgo ganha um grau de atração animal; ele simplesmente é mais desejável do que qualquer outro e comanda as atenções como se ele fosse um top model. Para este ritual ter efeito, o feiticeiro coloca um raminho de hortelã seca num bolso ou em seu sapato.

Sistema: O feiticeiro ganha dois dados sobre todos testes relacionados à Aparência pela duração deste ritual. Este poder dura por um número de horas igual aos sucessos alcançados no teste de ativação. Narradores podem optar por estreitar o uso deste ritual tendo um jogador dedicando uma das características do personagem como sendo mais atraente acima e além de seus outros atributos. Portanto, o personagem pode ganhar um bônus quando fita nos olhos de uma pessoa, falando numa profunda voz de barítono, dando um sorriso branco como pérola, etc.

A Aflição do Imp

Um ritual desagradável, a Aflição do Imp amaldiçoa o alvo irritando seus ouvidos, garganta e nariz. Membranas mucosas inflamam, ouvidos enchem com líquido, a garganta torna-se áspera e seca, e os olhos do alvo cheios de lágrima. Este ritual requer meramente que o taumaturgo escreva o nome da vítima num pedaço de papel.

Sistema: A Aflição do Imp dura por uma cena, durante a qual a vítima torna-se sufocada após 5 - Vigor turnos. Alvos tão exaustos sofrem um nível temporário de dano de contusão não absorvível, que desaparece ao fim de uma cena quando os sintomas dispersam. Este ritual é mais freqüentemente usado para atormentar pessoas em situações sociais, quando suas desagradáveis enfermidades os tornam odiosos, para dizer o mínimo - as dificuldades de testes Sociais para um personagem ferido com a Aflição do Imp aumentam em um. Este ritual não tem nenhum efeito sobre Membros.

Estudando a Mente Adormecida

Este ritual é usado para determinar a causa de torpor num corpo vampírico ou a causa da destruição num resto de cinzas de um Membro. Para conduzir o ritual, o vampiro coloca um centavo ou outra moeda pequena sobre o olho do Membro tórpido, e ele ouve com a voz do vampiro a causa de seu frio descanso. Se o Membro é cinzas, o taumaturgo precisa somente por a moeda nas cinzas.

Sistema: Este ritual requer meia hora, ao final da qual o taumaturgo ouve a mensagem. Este poder não tem efeito sobre outras criaturas além de Cainitas.

Purgar o Demônio Interior

(nova versão do "Amarrando a Besta", nível 4, Guia do Jogador da 2ª Edição)

Todos os Membros têm um monstro enfurecido dentro de suas almas. Um taumaturgo invocando este ritual pode silenciar a Besta num vampiro por um tempo, até mesmo removendo o vampiro do controle da Besta. O feiticeiro deve enfiar um alfinete grosso através de sua própria mão para iniciar o ritual. Isso faz o alvo tornar-se estranhamente submisso, até mesmo tirando do frenesi. Na realidade, sua natureza bestial tem sido temporariamente separada de sua psique. De acordo com as lendas, alguns Membros tem entrado em torpor de inanição por vontade própria após ter sido submetido a este ritual.

Sistema: Este ritual dura por um número de noites igual ao número de sucessos que o feiticeiro alcança num teste de Manipulação + Empatia (dificuldade 10 menos a Humanidade do alvo, mas nunca menos do que 1). Durante este tempo, o alvo não pode entrar em frenesi. O taumaturgo não pode usar o ritual em si mesmo.

Renascimento da Vaidade Humana (Presente no Guia do Jogador da 2ª Edição)

Este ritual permite um vampiro crescer seus cabelos novamente. Para cada polegada de cabelo que o taumaturgo deseje crescer, ele deve colher um cabelo da cabeça de uma criança humana. Ele o coloca sobre um espelho e olha pelo espelho enquanto gesticula silenciosamente sobre ele, descrevendo hieróglifos no ar. Quando seus cabelos começam a crescer, o espelho absorve os cabelos sobre sua superfície. Uma vez que o ritual esteja completo, os folículos dos cabelos do vampiro morrem de novo, mas o cabelo continua com o novo comprimento até que seja cortado. Este ritual pode ser feito sobre outro Membro, mas o próprio recipiente deve colher os cabelos, e ambos o feiticeiro e o recipiente deverem ficar em frente o espelho durante a cerimônia.

Sistema: O número de sucessos determina quão rapidamente o cabelo do vampiro cresce. Com um sucesso, ele leva 10 minutos para cada polegada de cabelo, enquanto que com cinco sucessos, o cabelo parece fluir da cabeça do alvo, crescendo até 30 cm em um minuto. Se o cabelo é até cortado mais curto do que ele era na hora do Abraço do vampiro, ele retornará ao seu tamanho original na próxima noite. Um vampiro que era careca em sua vida permanecerá assim na não-vida; seu cabelo simplesmente não cresce, embora alguns especulam que uma versão mais poderosa deste ritual exista para os verdadeiramente vaidosos entre os mortos-vivos tocados pela calvície.

Rito de Introdução (nova versão do "Ritual de Apresentação", Guia do Jogador 2ª Edição)

Os Tremere adotam este ritual como um método formal de apresentação para visitantes em uma nova cidade. Porém, ele é um ritual velho e não tão amplamente usado como foi outrora. Muitos membros mais jovens do clã nem mesmo estão cientes de sua existência. Ainda, alguns regentes tradicionais insistem em seu uso e não toleram desculpas para uma quebra de cortesia. Também é possível usar este ritual para requisitar ajuda. O feiticeiro ferve um punhado de raiz de "tamarisk" num pote de água de chuva e recita um breve encantamento no vapor que forma sobre a água, então adiciona uma gota de óleo de galangal. Ele então fala uma mensagem breve, que primeiro é telepaticamente comunicada ao regente e então para os outros membros do clã na cidade de acordo com o seu lugar na hierarquia. O ritual permite ao regente responder telepaticamente, embora ele seja obrigado a fazer isso somente por tradição.

Sistema: O feiticeiro pode fazer um "discurso introdutório" de 30 segundos, no qual ele se apresenta aos outros membros da cidade. O ritual também permite comunicação telepática com o regente por cinco minutos.

Frasco Sanguíneo (antigo "Preservar o Sangue" do Guia do Jogador Sabá, 2ª Edição)

Este ritual permite a um vampiro encantar um recipiente de modo que ele possa guardar uma quantidade de sangue e impedi-lo de estragar. Ele é útil para Membros que não tem o conhecimento médico ou tecnologia requerida para preservar sangue de uma forma mais mundana. O feiticeiro pega um jarro de cerâmica e o enterra na terra por duas noites, então o retira no próximo anoitecer. Ele esfrega cinzas de folhas secas dentro do recipiente vazio e derrama o sangue dentro, fechando o recipiente e selando a tampa com parafina derretida de uma vela. O sangue permanecerá fresco até que o selo seja quebrado. Apesar de comum na Idade Média, este ritual desapareceu dos grimórios após a formação do Sabá. Ele é considerado a ser o mesmo ritual, recuperado da antitribu, mas levemente re-trabalhado, devido a alguns anciões supersticiosos que temem que qualquer coisa vinda dos traidores do Sabá possa ser maculada pelo inferno.

Sistema: Após o recipiente ser aberto, o sangue começa a estragar na taxa normal. Se o recipiente é quebrado, o sangue imediatamente deteriora ao estado que teria chegado se não tivesse sido preservado. O recipiente pode ser usado mais que uma vez, mas o ritual deve ser refeito ou o sangue ficará ruim.

O Escriba

Este ritual cria um documento escrito das palavras ditas pelo feiticeiro. O taumaturgo simplesmente fala e suas palavras aparecem misticamente sobre papel diante dele. Algum taumaturgo tem observado variantes deste ritual que envolve mover bicos-de-pena escrevendo as palavras enquanto ele as fala, mas a forma mais comum deste ritual não faz nenhuma das tais exibições visíveis. Além disso, alguns taumaturgos jovens têm desenvolvido uma variação que grava suas palavras diretamente em arquivos de computador - o que seus anciões quase universalmente condenam como vulgar. Este ritual requer o bico de um pássaro ou a língua de um lagarto para ser pressionado entre o polegar e o indicador do feiticeiro.

Sistema: Pela duração da cena, qualquer palavra dita pelo taumaturgo são transcritas para qualquer superfície que ele deseje. Frequentemente é papel (seja ele solto ou de um livro), mas também pode ser um muro, a cabeça de um alfinete, qualquer coisa. O Escriba automaticamente adapta as idéias do taumaturgo sobre uma dada superfície, mas não toma nenhum cuidado quanto à legibilidade; transcrever todas as 400 páginas de "O Sétimo Selo" sobre um cartão não tornará isso legível sem um microscópio. Adicionalmente, o Escriba não melhora a eloqüência do locutor - em questões onde a clareza ou qualidade seja crucial, a Característica Expressão do locutor poder vir a jogo. O Escriba pode ser lançado sobre algum outro além do taumaturgo, se o último assim quiser. Também, ele pode terminar voluntariamente os efeitos do poder antes do fim da cena.

Cortejando o Kami

Através de invocações e fumaça de incenso, o ritualista ganha o apoio temporário dos espíritos conhecidos como kami, "seres altamente estabelecidos" que são encontrados em todas as coisas. Desenvolvido por um Membro japonês tradicional para ajudá-lo em um duelo, este ritual é usado antes de um feito de força maior. O taumaturgo deve queimar um bastão de incenso para invocar este ritual.

Sistema: Este ritual de meia hora permite o taumaturgo reduzir a dificuldade de qualquer ação física simples por 2 imediatamente seguindo a finalização do ritual. Isto pode ser uma ação estendida assim como cavar uma trincheira, ou isso pode ser tão breve como desferir um golpe mortal.

Sentir o Místico

Este ritual fornece a habilidade de sentir os "resíduos místicos" deixados por objetos e efeitos mágicos. Este ritual foi desenvolvido originalmente para procurar não-Tremere que usam Taumaturgia e artefatos mágicos, e é comum entre jovens Tremere buscando um nome para si mesmos. Quando este poder está funcionando, o taumaturgo carrega uma vela acesa, cuja luz faz o material da magia brilhar.

Sistema: Após cantar por cinco minutos, o taumaturgo é capaz de sentir efeitos mágicos. Sentir o Místico pode detectar Taumaturgia, Necromancia e magia vampírica similar relacionada ao sangue se usada dentro de vários metros do objeto ou pessoa em questão. Este poder não distingue entre os tipos diferentes de magia do sangue, nem pega Disciplinas "normais". Esta habilidade dura por uma cena.

RITUAIS DE NÍVEL DOIS

Hidromel de Sangue

Era imaginado pelos cultos de Dionísio até que poderes sobrenaturais poderiam alcançar enquanto sob efeito de "oinos", ou qualquer intoxicação dessa importância. Durante os ritos de Dionísio, uma bebida especial combinando vitae e hidromel (uma bebida de mel fermentado) podia ser preparada para suplicantes favorecidos. A bebida era considerada a passar adiante uma resiliência poderosa, embora somente sob intoxicação. Similarmente, um taumaturgo lançando este ritual será capaz de resistir uma maior quantidade de dano do que ele normalmente agüentaria.

Sistema: O taumaturgo deve ingerir este preparo para engatilhar o efeito. Misturando dois pontos de sua própria vitae com um fermento de mel, o magus cria um anestésico potente e intoxicante. Enquanto sob este efeito, o feiticeiro ganha um nível extra de Machucado. Porém, ele sofre os efeitos da intoxicação e, como tal, perde um dado de todas as paradas de Destreza e Inteligência. Os efeitos do Hidromel de Sangue duram um número de horas iguais aos sucessos alcançados depois que o hidromel de sangue é embebido. Ao final da noite, a vitae dentro do Hidromel de Sangue dilui e perde suas propriedades místicas e, como resultado, não pode encher os Pontos de Sangue de um vampiro. Porém, o hidromel pode continuar agindo como um intoxicante, dependendo da quantidade que o vampiro consumiu.

Condenação Burocrática

Desenvolvido como uma antítese do Papelada Expediente, este ritual faz formulários, cartas ou outros documentos oferecidos pelo alvo a tornarem-se perdidos na burocracia. O uso deste ritual tem criado muitos contos apócrifos entre os Tremere, que se gabam de refúgios de rivais hipotecados, carros recolhidos e permissões de construções revogadas. O uso mais antigo deste ritual parece ter sido durante a Renascença, quando um Tremere tinha um rival Lasombra excomungado por falhar em submeter um documento à Inquisição. Um taumaturgo deve rascunhar uma efígie (mesmo que rude) de seu alvo em nanquim quando lança este ritual.

Sistema: O tempo que qualquer ação burocrática simples levaria para completar é triplicado, incluindo documentos por correio, solicitação de licenças, etc. Personagens com Influência suficiente ou parecido, ainda seriam capazes de "empurrar a coisa adiante", porém, de qualquer modo eles provavelmente experimentaríamos dificuldades adicionais.

Pedra de Sangue Artesanal

(Presente no Guia do Jogador para o Sabá, 2ª Edição)

Este ritual cria uma pequena pedra usada como um dispositivo de rastreo. O feiticeiro deve colocar uma pequena pedra num recipiente cheio com três pontos de sangue de qualquer fonte. Este sangue não precisa ser humano. Cada noite, por três noites, o taumaturgo recita uma invocação sobre o recipiente. A pedra de sangue absorve um único ponto de sangue a cada noite, e o líquido torna-se levemente mais claro, até na terceira noite ele tornar-se tão transparente quanto água. O vampiro tem então uma conexão mística com a pedra, e sabe sua posição relativa o tempo todo.

Sistema: Um taumaturgo que cria uma pedra de sangue instintivamente sabe onde ela está o tempo todo. Isso não é muito um conhecimento de sua localização precisa como ela é uma compreensão de sua direção e distância do feiticeiro.

Aumentando a Maldição

Carniçais podem sobreviver quase indefinidamente, com a estipulação de que eles tenham sangue vampírico dentro de seus corpos. Um taumaturgo lançando este ritual sobre um carniçal aumenta a força da vitae vampírica em seu corpo, mas o faz sofrer efeitos adversos similares para exposição à luz solar como vampiros sofreriam. Cada momento que o alvo passa exposto à luz do dia gerará queimaduras de terceiro grau sobre o corpo do carniçal. Isso se prova fatal se o carniçal é incapaz de encontrar abrigo dos raios do sol. O vampiro deve arranhar o alvo e sangrar, embora algumas variantes deste ritual requeiram que o taumaturgo golpeie o carniçal. Obviamente, isto não é um ritual agradável, e é usado para taumaturgos disciplinarem ou testar seus carniçais.

Sistema: Este ritual requer contato físico entre o taumaturgo e o carniçal para ter efeito. Tão logo quanto a vítima retenha sangue vampírico em seu corpo, ele sofrerá um nível de dano agravado por dois turnos enquanto diretamente exposto à luz do sol. Uma vez que o sangue vampírico seja gasto de seu sistema, a vítima cessará de sofrer dano da luz solar. Pelo próximo mês, qualquer hora que o carniçal ingerir e reter sangue vampírico em seu corpo, ele sofrerá dano na luz solar direta.

Extinguir

Este ritual elimina a ameaça que o fogo impõe aos Membros. O feiticeiro é capaz de extinguir chamas perigosas, deixando caçadores de vampiros muito surpresos quando suas tochas e espadas não são mais ferramentas tão efetivas. Para executar este ritual, o feiticeiro apaga (beliscando) a chama de uma vela enquanto cospe no chão.

Sistema: O ritual é preparado com antecedência, mas para a noite toda o vampiro tem apenas que falar uma única sílaba mágica para extinguir um fogo até o tamanho de uma fogueira de acampamento. Pela duração de uma noite, o taumaturgo pode usar este poder um número de vezes iguais aos sucessos no teste inicial do ritual. Apagar a chama da vela na preparação é provável necessitar de um teste de Röttschreck também.

Nota: É um ato bem "comum", pessoas apagam velas apertando o pavio com o polegar e o indicador. Parece que a WW não julga este ato suficientemente perigoso para infligir dano agravado, portanto exigiu apenas o teste de Röttschreck.

Trilha Intransponível

(Presente no Guia do Jogador para o Sabá, 2ª Edição)

O vampiro pode viajar mesmo através da mais densa floresta sem deixar qualquer sinal de sua passagem. Ele ainda deixará uma trilha para criaturas com poderosos sentidos olfativos, mas isso será tudo. O taumaturgo deve carregar uma pena de coruja ensopada em vitae vampírica ou queimar as pernas de um sapo morto e carregar as cinzas com ele enquanto este ritual está em efeito.

Sistema: O vampiro deixará nenhuma evidência para trás, salvo por um leve odor que precisa de três sucessos num teste de Percepção + Prontidão (dificuldade 8) para detectar. O ritual dura por uma noite.

Agouro

Este ritual preocupa-se em usar o sangue de outro Membro para afligí-lo com várias maldições menores à vontade do taumaturgo. Depende largamente sobre o princípio da Identidade (veja Blood Magic, Capítulo Dois), este ritual consome o sangue do "alvo" ao invés do sangue do feiticeiro. O taumaturgo deve ter em sua posse um ponto do sangue de sua vítima, que desaparece uma vez que o encanto é feito. Os horrores apresentados sobre o alvo como resultado deste ritual tem dado aos Tremere uma absoluta reputação. Na verdade, muitos Membros tem temores razoáveis de permitir os Feiticeiros colherem qualquer tanto de sua preciosa vitae, como o poder deste ritual pode atestar. Mais medonho de tudo, um taumaturgo precisa nem mesmo estar na companhia da vítima, tão forte é a conexão da Identidade. Tudo que o taumaturgo precisa fazer é sacrificar o sangue do alvo...

O taumaturgo brevemente atormenta sua vítima com má sorte, fazendo-a falhar numa tarefa mundana. Isso pode causar de tudo deste um erro tipográfico menor até acidentes de automóveis, e qualquer coisa entre isso, dependendo do quanto o magus agoura seu alvo.

Sistema: O próximo teste que um personagem agourado fizer falha automaticamente, não importa a conseqüência. Isso não causa um erro crítico, apenas uma simples falha. Se aplicado a uma ação contestada ou estendida, o teste simplesmente não dá sucesso algum para o teste atual - a vítima pode juntar mais sucessos em turnos subseqüentes (desde que a falha não faça toda a diferença...).

Lamentando a Maldição da Vida**(ou "Lamento pela Maldição da Vida" do Guia do Jogador, 2ª Edição)**

Embora este ritual não cause dano físico ao alvo, ele pode ser psicologicamente traumatizante. Ele permite o feiticeiro tirar sangue de um mortal sem ferí-lo. O Tremere deve beber um gole de sangue de crocodilo três vezes destilado e fazer uma pasta de óleo de copal, pó de "eyebright" e tâmaras. Ele carrega esta pasta até ele encontrar uma vítima adequada. Então ele passa a pasta em seus olhos e sussurra duas linhas de invocação no ouvido do mortal. Então o mortal começa a chorar incontrolavelmente, e lágrimas sangrentas escorrem pelo seu rosto. O efeito continua até o feiticeiro para de olhar para a vítima. O único efeito posterior é um leve inchaço dos capilares entorno dos olhos do alvo, junto com os efeitos normais da perda de sangue.

Sistema: A vítima sangrará lentamente. Leva cerca de cinco minutos para coletar um ponto de sangue. Não há nenhuma defesa ativa contra este ritual, mas o mortal deve ser capaz de ouvir a invocação que o feiticeiro sussurrar. Alguns taumaturgos usam este poder sobre vítimas adormecidas, para poupá-las do desagrado de verem tal ato.

Passos do Aterrorizado**(do Guia do Jogador para o Sabá, 2ª Edição)**

Este poder deixa o feiticeiro por um freio sobre um fugitivo inimigo. Quanto mais rápido o alvo tentar correr, mais lento ele se torna. Eventualmente, ele diminui ao ponto que ele mal pode se mover. O vampiro freqüentemente é capaz de dar um tempo e ainda pegar seu alvo. O vampiro deve lançar um punhado de botões de álamo no alvo e então submergir suas mãos em óleo enquanto repete um breve encantamento sete vezes. Então ele enxuga o óleo de suas mãos antes de seguir o alvo.

Sistema: O primeiro turno após o ritual ser completado, a vítima move à metade de sua velocidade normal. Se ela tentar acelerar, ela desacelera para um quarto de sua velocidade normal. Cada vez que ela tenta ir mais rápido, sua velocidade é meitada. O ritual dura até o próximo alvorecer.

Trima

Este tipo de "oinos" é feito com temperos e ervas, servindo para esquentar o sangue de um corpo e, assim, causando sonolência na vítima. Um magus servirá algumas vezes esta bebida para muitos mortais, possivelmente numa festa ou outro evento social. Isso serve para proteger melhor a Máscara antes que os convidados Cainitas bebam sua parte dos mortais entorpecidos. Membros tomando vitae de mortais sob efeito de Trima sentem um leve zumbido do efeito colateral, embora não forte o bastante para ser intoxicante.

Sistema: O feiticeiro mistura ao menos um ponto de sua vitae com o vinho e os temperos desejados. Uma vez completo, a Trima deve ser ingerida para ter efeito. Após beber a trima, a vítima deve fazer um teste bem sucedido de Força de Vontade (dificuldade 8) para realizar qualquer ação, já que ela é submetida por uma letargia induzida artificialmente. Este efeito dura um número de horas igual ao número de pontos de sangue que o feiticeiro usou para criar o ritual. Alvos podem resistir a este efeito alcançando pelo menos três sucessos num teste de Vigor (dificuldade 8). Cainitas e outras criaturas sobrenaturais são imunes a Trima já que seu sangue é muito forte para ser subjugado pela mistura.

Sussurros do Fantasma

Usando este estranho ritual, o vampiro pode comunicar de sua forma de Projeção Psíquica no mundo material. Quando emprega este ritual, o Membro pode falar com qualquer um que ele encontre, mas suas palavras vêm como sussurros fantasmagóricos. Pessoas que ouvem estes sussurros freqüentemente os confundem por palavras de fantasmas ou espíritos. Quando este ritual é realizado, o taumaturgo deve ter a orelha de uma criatura ainda viva em sua mão esquerda.

Sistema: Este ritual aplica-se somente a vampiros usando o poder de Auspícios de Projeção Psíquica. Após realizar o encanto, o Cainita pode falar por uma cena ou até o sol nascer, o que vier primeiro. O taumaturgo só pode falar ao mundo físico; ele não pode ser visto, tocado, etc.

RITUAIS DE NÍVEL TRÊS

Alergia de Sangue

Relembrado de sua mortalidade perdida, da doença e infelicidade, Membros sofrendo de uma alergia do sangue não podem manter vitae dentro de seus corpos. Tentativas de segurar qualquer sangue após ingerir este fluido sustentador da não-vida resultará em momentos de náuseas severas seguidas de episódios de elevações de vômitos induzidos que só diminui quando todo o sangue é expelido do sistema. Após derramar seu sangue em pétalas mortas de uma rosa vermelha, o magus pode infectar um alvo com esta alergia.

Sistema: Este ritual requer somente 10 minutos de preparação, antes de lançar, durante o qual um taumaturgo gasta um ponto de sangue e o mistura com pétalas de rosa morta. Um alvo sofrendo uma alergia de sangue é afetado por uma noite por sucesso alcançado pelo feiticeiro. Vítimas são incapazes de manter sangue dentro de seus corpos, e assim, incapazes de fazer muita coisa relativa aos poderes vampíricos. Vampiros não eliminarão sangue se eles tem três pontos ou menos restantes, e este poder não funciona sobre Membros mais velhos do que o feiticeiro. Enquanto a perda de sangue não é suficiente para fazer um Membro entrar em torpor, ele estará no limite da fome, e pode precisar testar o frenesi se ele encontrar sangue.

Nota: Aqui diz como prepara, mas não diz como se infecta o alvo. O que se faz com as pétalas ensangüentadas? Elas viram uma pasta que deve entrar em contato com ele? Ou elas exalam um odor que poderia infectar o alvo desejado? Ou o ritual consiste em preparar as pétalas pensando no alvo e a alergia o atinge?

Limpendo a Carne

Vampiros devem beber o sangue de mortais para sobreviver e, acompanhando esta maldição está o risco de tornar-se viciado nos vícios dos mortais; narcóticos ilegais e álcool. Em alguns casos, os Membros levam suas não-vidas como hospedeiros de várias doenças sexualmente transmitidas (DST), assim como a AIDS. O Feiticeiro realizando este ritual deve gastar uma noite inteira numa banheira cheia com água purificada. Durante toda a noite, o taumaturgo deve expelir de seu corpo tudo, exceto uma pequena gota, de seu sangue, um pouco de cada vez no decorrer de uma noite. Quando o sangue é liberado do corpo, todos os vícios e doenças que o vampiro hospedava anteriormente não o afligirão mais.

Sistema: O feiticeiro deita-se num recipiente de água pura e sangra tudo, exceto o último de seus pontos de sangue, aproximadamente dois pontos de sangue em uma hora. Todos os vícios a drogas e todas as doenças que não são sobrenaturais em natureza não atrapalhará mais o taumaturgo começando no final da noite, embora ele provavelmente ficará muito faminto após realizar o ritual. Este ritual pode ser realizado sobre outro, que deve abrir suas próprias veias, com o Feiticeiro cantando ao lado da banheira.

Criar Armadilha de Sonho

Combinando o conhecimento da Terra dos Espíritos e este ritual mágico, o feiticeiro é capaz de criar um artefato menor que ajuda a proteger uma pessoa adormecida. Usado principalmente na cultura nativo americana, a Armadilha de Sonho tem um poderoso talismã para proteger contra espíritos hostis. Uma Armadilha de Sonho é um item pessoal, criado para um indivíduo e somente funciona para aquela pessoa. O feiticeiro pega um pouco de cabelo, sangue e cuspe do proprietário, misturando-os na criação da Armadilha de Sonho.

Sistema: A Armadilha de Sonho fornece duas proteções para o proprietário. Primeiro, espíritos tentando afetar o personagem tem uma dificuldade aumentada em 2. Segundo, qualquer um dos poderes de Taumaturgia da Oneiromancia podem adicionar ou subtrair 1 da dificuldade, baseado no desejo do proprietário. Este benefício aplica somente quando o personagem está em posse da Armadilha de Sonho.

Criação Maior

Normalmente a Trilha da Conjuração é restrita a itens do tamanho do taumaturgo, tanto em tamanho quanto peso. Porém, aplicando este ritual, o conjurador é capaz de criar itens que excedem este limite normal. Magi Tremere podem surpreender inimigos criando uma motocicleta "do nada" para uma fuga ou qualquer coisa que ele possa pensar. Este ritual requer que o feiticeiro ampute seu próprio polegar, que desaparece durante qualquer conjuração. Muitos taumaturgos suspeitam que o polegar fornece a massa adicional para grandes objetos conjurados, mesmo embora o objeto possa ter várias vezes o tamanho do feiticeiro.

Sistema: Após preparar este ritual, o número de sucessos no teste de ativação determina o multiplicador que o conjurador pode exceder seu limite de peso e altura. Exemplo, se o jogador do conjurador consegue três sucessos no teste do ritual, ele poderia criar algo que fosse tivesse três vezes o seu tamanho. O uso deste ritual custa um adicional de três pontos de sangue, além do custo normal do item conjurado. O que o taumaturgo cria ainda é limitado pelo poder da Trilha da Conjuração sendo ativado. Adicionalmente, amputar o próprio polegar requer um teste bem sucedido de Força de Vontade ou o gasto de um ponto de Força de Vontade.

Telecomunicação

Esta magia moderna permite o feiticeiro influenciar o que é mostrado num televisor. O feiticeiro pode criar um filme para comunicar com pessoas perto do aparelho ou criar estórias fictícias para rádio transmissão: "Nós interrompemos a programação normal..." Desde que o taumaturgo pode ver imagens vindas do próprio aparelho, este ritual também serve como um efetivo aparelho de vigilância.

Sistema: Qualquer televisão que o taumaturgo tenha tocado dentro da última semana é alvo dos efeitos deste ritual. Cada sucesso permite o feiticeiro ver e comunicar através da televisão por cinco minutos, durante tal tempo o taumaturgo cai num estado meditativo. Ele pode observar tudo da televisão e pode regular tudo o que aparece no cenário, se ele quiser usar o sinal de transmissão ou os frutos de sua própria imaginação.

Um Toque de Dulcâmara (do Guia do Jogador para o Sabá, 2ª Edição)

Este ritual permite o taumaturgo envenenar uma única vítima pelo mais leve toque. O feiticeiro deve untar suas mãos com o amargo extrato de dulcâmara antes de conduzir o ritual.

Sistema: A vítima testa Vigor + Fortitude (dificuldade 8). Com três ou mais sucessos, o alvo não é afetado. Com dois sucessos, a vítima sente náuseas e enjôo por três noites e aumenta suas dificuldades em 1.

Rastrear o Transgressor

Seguindo a recente destruição da antitribu Tremere, uma subseita do Clã Tremere tem se responsabilizado por caçar o que eles chamam de transgressores, Membros de fora do clã que utilizam os segredos da Taumaturgia. Esta decisão sobre aqueles que violam a mais sagrada das leis Tremere não tem sido espalhada, mas isto é previsto que mude em breve com a adição deste ritual. Este ritual encontra e rastreia estes transgressores, presumidamente tratado com a discricção Tremere. O taumaturgo espirra seu sangue sobre o chão, que brevemente revela as pegadas do transgressor.

Sistema: O taumaturgo deve conduzir este ritual no local onde a Taumaturgia tem sido usada dentro das últimas 24 horas. Após lançar o ritual, o Tremere é capaz de rastrear infalivelmente o outro magus pelo resto da noite. Esta trilha segue o caminho exato que o magus tomou após deixar a área onde a magia foi usada. Este ritual pode rastrear somente Taumaturgia e não Necromancia ou outros tipos de magia. O feiticeiro deve gastar no mínimo um ponto de sangue para ativar o ritual.

Proteção Versus Fada

Durante as noites de eras muito antigas, camponeses e nobres tomavam precauções supersticiosas para evitar uma visita fora de hora do Povo Fada. Os Tremere criaram esta proteção para si mesmos e seus vassallos mortais e carniçais para qualquer interação com os Selvagens. Como a Idade Média chegou a um final e a Revolução Industrial começou, muitos indivíduos não acreditavam mais em fadas, e como resultado, este ritual de proteção foi lançado com menos frequência. Na sociedade de hoje, somente pessoas ligadas ao oculto e o sobrenatural pode possivelmente ter algum conhecimento como a existência dos "changelings", mas nada concreto. Embora este ritual não seja lançado muito frequentemente, ele permanece inesquecido, anotado para um tempo posterior quando ele seja necessário.

Sistema: O taumaturgo lança este ritual numa forma similar como ele faria o ritual de Proteção Versus Carniçais (veja Vampiro: A Máscara, pg 184), mas ele afeta "changelings" ao invés de carniçais. O ritual requer um punhado de raspas de ferro frio ao invés de um ponto de sangue.

RITUAIS DE NÍVEL QUATRO

A Maldição Tardia

Os Feiticeiros normalmente reservam a execução deste ritual para um carniçal que é prezado acima de todos os outros, ou um próximo e querido para o coração inerte de um taumaturgo. Realizando este ritual sobre um carniçal o taumaturgo pode tudo, menos garantir ao seu vassalo a chance de sobrevivência, porque no momento que o carniçal morre, o sangue vampírico dentro de seu corpo corre através de seu sistema e então o ressuscita como um vampiro completo. O taumaturgo marca o carniçal com um símbolo, que desaparece uma vez que o carniçal torna-se um dos mortos-vivos.

Sistema: O taumaturgo, como parte dos requerimentos para o ritual, temporariamente perde um ponto "permanente" de seus Pontos de Sangue. Isso é investido, no carniçal que ele deseja salvaguardar. Um segundo ponto do sangue do taumaturgo deve ser alimentado ao carniçal, que fica no corpo do carniçal até que ele morra (o carniçal não pode usá-lo para ativar Disciplinas, curar, etc.). Quando morre, o ponto de vitae inacessível salvará o carniçal da Morte-Final e o trará de volta como um vampiro do mesmo clã do feiticeiro, geralmente depois de um breve atraso para deixar os assassinos do carniçal partirem. O ponto de sangue temporário retorna à parada do taumaturgo após o carniçal tornar-se um Membro.

Enfermidade Inerte

Um dos poderes místicos da vitae possuída pelos Membros é a habilidade sobrenatural de cura. Com o sangue abastecendo as cicatrizes de seus ferimentos, tudo desde punhaladas até a perda de membros pode consertar e curar. Quando um taumaturgo pinga um pouco de seu sangue sobre o alvo e lança este ritual, a vítima perde a habilidade de usar sua vitae para curar. Antes de lançar o ritual, o taumaturgo deve beber uma pequena quantidade de sangue temperado com láudano.

Sistema: Para cada sucesso que o magus alcança no lançamento do ritual, o alvo perde sua habilidade de cura por uma noite. Este ritual requer 20 minutos de concentração, durante a qual o taumaturgo gasta um ponto de sangue. Com sua realização bem sucedida, Sangue Fraco faz um afligido perder imediatamente a habilidade de curar, embora ele não possa estar ciente deste ritual até ele ativamente tentar usar seu sangue para isso. Vítimas podem gastar um ponto de Força de Vontade para ignorar este efeito por um turno. Quando este ritual expira, todos os ferimentos podem ser curados de acordo com o tipo de dano sofrido, normalmente.

Rasgar a Mente

A Casa Tremere, mestres da Taumaturgia e Auspícios, desenvolveram este ataque como uma forma de assassinato. Sendo capaz de infiltrar na mente e atacar diretamente a psique de um oponente é vastamente superior a um ataque físico sobre inimigos e quase impossível de detectar. O taumaturgo consome o cérebro de um animal violento quando prepara este ritual.

Sistema: Lançar este ritual de uma hora permite o feiticeiro usar um assalto telepático antes do próximo amanhecer. O ataque pode afetar qualquer um que o taumaturgo possa ver, e o ataque telepático usa um teste de Inteligência + Empatia (dificuldade igual à Força de Vontade do alvo) para determinar sua efetividade. Cada sucesso é traduzido em um nível de vitalidade de dano contusivo não absorvível ao alvo (embora Membros dividam o dano sofrido).

Retorno do Coração

Este ritual é uma maldição severa para os menos humanos dos Membros. Cainitas que são o alvo deste poder tem a porção de suas almas que havia lentamente morrido retornada à eles. Assassinos tornam-se arrependidos com remorso por suas ações e lamentam seus feitos. Para os mais humilhados membros do Sabá este poder é particularmente incapacitante e podem muito bem resultar na destruição nas mãos de seus companheiros de bando. Invocar este poder requer ou o conhecimento do Nome Verdadeiro do alvo ou uma quantidade de seu sangue.

Sistema: O alvo torna-se temporariamente governado pela Hierarquia de Pecados da Humanidade como se ele tivesse transmitido um nível 9 de Humanidade para o personagem - ele é simplesmente devastado pelo senso de sua própria danação. O alvo ainda tem o nível de Trilha que ele normalmente teria, mas ele não é mais acostumado à crueldades do mundo. Isso fará o Cainita realizar testes de Degeneração para as menores proezas. Este poder dura por uma hora por sucesso no teste do ritual.

Vigilância

O taumaturgo faz um corpo aquoso tornar-se uma poça de vigilância, capaz de centralizar sobre uma pessoa ou local. O feiticeiro é capaz de ver e ouvir como se ele estivesse pessoalmente ali. Poças naturais ou tigelas de água geralmente são os meios de ver através desta magia. Menores (não maior do que uma piscina de criança), corpos aquosos ainda (bom para ver) são considerados melhores para isto. Este ritual requer um pouco de sangue de coruja para ser misturado com a água.

Sistema: Embora este ritual seja semelhante ao poder de Clarividência do Auspício, ele tem suas diferenças. Primeiro, o feiticeiro não pode usar poderes adicionais de Auspícios através da mágica da Vigilância. Segundo, se usado para centrar numa pessoa, o magus deve ter um item pessoal do indivíduo em sua posse, ou ele deve conhecer o Nome Verdadeiro do alvo. Terceiro, se uma localidade é o centro da Vigilância, este local não pode ser mudado durante o efeito do ritual. Este ritual dura um número de horas iguais ao número de sucessos para criá-lo. O taumaturgo tem apenas que se concentrar durante seu efeito para ver as cenas através da água.

Beijo Roubado

Taumaturgos lançam este ritual quando eles não desejam se alimentar pela boca. Ao invés disso, Beijo Roubado os permite drenar pequenas porções de vitae através de outras partes do corpo de um recipiente. Alguns vampiros preferem um forte aperto de mãos. Outros se divertem sufocando recipientes, um duplo prazer da asfixia e o fluxo de vitae nova percorrendo através de veias frias. Outros "descem" drenando sangue de um recipiente durante o sexo. Em todo caso, um recipiente geralmente não está ciente que o sangue é sugado de seu corpo, embora ele experimentará uma leve sensação de vertigem e leveza de cabeça. Este ritual requer que o feiticeiro carregue um "beijo de bruxa" - um espinho banhado no sangue de um vampiro - em qualquer lugar de sua pessoa.

Sistema: O magus deve primeiro fazer uma pequena incisão em seu corpo onde ele pretende fazer contato com o recipiente. O ritual é então realizado; uma vez completo, o ferimento se cicatriza. Porém, ele abre para criar um orifício tipo uma boca quando continuamente pressionado contra a carne de um mortal, o qual misticamente suga um ponto de sangue a cada turno tão logo o contato persista. Depois que o segundo ponto de vitae é consumido, um recipiente é provável a sentir debilitado, enquanto que tomar cinco pontos de sangue provavelmente faça a vítima apagar pela substancial falta de sangue em seu corpo. O Beijo Roubado permanece ativo por uma noite.

Um Feiticeiro não causa êxtase ou entusiasmo quando toma sangue desta maneira, conforme ele causaria se alimentasse pela boca.

RITUAIS DE NÍVEL CINCO

Favor da Cobra

Como uma precaução de ter seu sangue roubado contra sua vontade, os Tremere manipulam sua vitae via este ritual para queimar com uma toxina que a faça ferir qualquer coisa que a toque. Isso requer uma erva "poultice" e o veneno de uma serpente para ser misturado com algum sangue do taumaturgo.

Sistema: Após derramar um ponto de vitae numa vasilha e combiná-la com as ervas e veneno necessários, o taumaturgo recita um encanto e a mistura torna-se negra. O feiticeiro deve ingerir o elixir para o ritual ter efeito, sofrendo um nível de dano agravado não absorvível no processo. Por um mês inteiro, qualquer um consumindo o sangue do feiticeiro sofre um nível de dano agravado por ponto ingerido.

Corte da Verdade Sagrada

Embora este ritual fosse desenvolvido para ser usado em tribunais Tremere, as noites recentes têm visto príncipes pedir aos Tremere para usá-lo dentro de seus salões políticos em troca de favores. Testemunhos imparciais e verdades grosseiras se tornam padrões dentro da corte, e muitos cúmplices e mentirosos tem traído seus próprios planos com suas palavras inconscientemente legítimas. Um par de ossos cruzados deve ser postos antes de cada entrada para a sala, incluindo janelas.

Sistema: A magia entrelaça este encantamento sobre uma sala, e todos dentro obedecem ao decreto de contar a verdade que ela cria. Nenhuma falsidade pode ser dita, e questões diretas do poder ou juiz que preside são respondidas francamente com nenhuma omissão ou fraude. A magia persiste dentro da sala pela duração de um mês inteiro. Vários príncipes têm vindo a depender disso, muito para sua ruína, ou o príncipe torna-se absurdamente endividado com os Tremere ou outros Membros ressentem-se de suas táticas cruéis e recusam-se a atender as reuniões. Este poder invariavelmente corrói o poder de um príncipe que conta com ele, embora alguns sejam muito cegos para compreender isso.

Fantasma no Sistema

Com a sociedade tornando-se mais dependente da informação e de arquivos de computadores, anciões arcaicos precisaram de algo para manter seus lugares na sociedade. Em noites mais primitivas, um Membro poderia facilmente forjar sua morte ou mover-se para uma parte diferente do país, mas hoje as identidades são mantidas em arquivos onipresentes através de dados eletrônicos e documentos.

Este ritual contorna os canais normais para estas identidades, fazendo computadores velhos e back-ups desaparecerem e novos arquivos surgirem. Como um fantasma, o taumaturgo desaparece e retorna numa nova forma. Este ritual é tecnomântico em natureza (veja o Guia da Camarilla, pg 104-106), e muitos vampiros o desaprovam completamente, preferindo permanecerem anônimos do que mudar para se adequar às regras das noites modernas. Invocar este ritual requer que o feiticeiro derreta uma pilha de areia em vidro e suspenda uma formiga dentro do silício esfriado.

Sistema: Este ritual leva uma semana para executar, com pausas dos cânticos e cerimônias somente na forma de dormir a cada dia. Um erro crítico na ativação resulta numa corrupção incompleta de todos os arquivos relacionados ao Cainita, a ponto de que uma agência maior do governo tome interesse ativo na atividade anômala. Uma falha resulta em problemas por uns meses antes que tudo seja arrumado corretamente - "Nós lamentamos, senhor, mas os arquivos dizem que você está morto; nós cuidaremos deste engano agora mesmo." Ele cria efetivamente uma série de falsos registros que permitem o vampiro a cumprir a cidadania moderna, incluindo números de carteira de motorista para licenças que não existam, certidões de nascimento falsas, números de Seguros Sociais, etc.

Esculpir o Servo Perfeito

Intrigado pela maneira com a qual os Demônios criavam seus servos revenantes e, improvisando sobre aqueles métodos, um poderoso taumaturgo Europeu ritualizou a habilidade de registrar a utilidade de um indivíduo mesmo antes que a criança tivesse nascido. Manipulando um feto em gestação no ventre de uma mulher grávida, um magus tem a habilidade de garantir aptidões e atributos excepcionais que desenvolvem na criança. Este Feiticeiro também pode ser excessivamente cruel, amaldiçoando estes inocentes com cicatrizes e defeitos. Esta técnica de criar carniçais foi fundada para aumentar as habilidades de seus carniçais, bem como a utilidade da mãe. Crianças afetadas pelo Esculpir o Servo Perfeito, apesar de crescer possivelmente normalmente, sempre sentem uma conexão sobrenatural com o magus. Para usar este ritual, o feiticeiro deve rasgar um bebê natimorto ao meio e deixar seu sangue fluir sobre a barriga da mãe grávida.

Sistema: Enquanto leva somente um momento para amaldiçoar ou danificar uma criança, o feiticeiro que gaste o tempo e energias necessárias em abençoar (o que requer cinco horas toda semana até que a mulher grávida venha a parir, iniciando nos primeiros três meses de gravidez) colherá os benefícios. Isto resulta nos bebês possuindo Atributos excepcionais (três ou talvez quatro pontos por Características, ao invés dos usuais dois pontos que a maioria dos mortais tem) e ganha um tempo de vida estendido (usualmente vivendo cerca de 100-120 anos). Infelizmente apesar de ser forte, belo e sadio, estes mortais também são amaldiçoados pela falta de desenvolvimento moral; suas Humanidades nunca podem ser elevadas acima de 6. Para cada maldição infligida sobre o feto, uma deformidade comum pode ser criada também, para ligar a criança ao magus.

Nota: Os efeitos totais deste ritual são unicamente para o Narrador, assim como a manipulação da humanidade pode ter um efeito drástico no equilíbrio do jogo.

Mão Amputada

Usado durante a Idade das Trevas, este ritual era usado como uma punição para Cainitas que não mereciam destruição. Em países Muçulmanos, crimes de furto seriam dirigidos cortando fora a mão do ofensor. Por causa das grandes habilidades de cura dos vampiros, a ameaça desta punição não carregava a grande penalidade que tinha para os mortais. Este ritual impede uma parte amputada de ser curada normalmente. Embora uma mão amputada fosse a parte mais comum a ser removida, este ritual pode afetar olhos, dedos, línguas e outras partes. O componente mais importante é a anatomia amputada do alvo, que é o porque deste ritual ser quase sempre realizado na mutilação.

Sistema: Este ritual leva uma noite inteira para realizar, durante a qual o ferimento é tratado com componentes alquímicos diferentes para evitar o processo de regeneração. Embora os níveis de vitalidade possam ser curados normalmente, a parte amputada do corpo é incapaz de ser restaurada à sua condição anterior sem cura mágica (assim como Obeah).

Pedra da Forma Verdadeira

Este ritual bane a falsa forma de um indivíduo e o faz retornar à sua forma original natural. Este ritual também expõe, dizem, um Nosferatu Ofuscado que esconda invisível nas sombras. A carne de um grotesco Tzimisce na forma Zulo cairá entorno de seu corpo e reformará à sua aparência original. Até mesmo Lupinos enfurecidos tem sido conhecidos a perder suas vidas após mudarem em formas mortais ou de lobos, incapazes de mudar novamente para suas formas guerreiras antes de seres drenados do sangue e feito em pedaços pelos taumaturgos. Este ritual requer uma pequena pedra arredondada, que muda a forma do alvo após entrar em contato com ele.

Sistema: O taumaturgo deve lançar este ritual sobre uma pequena pedra arredondada do tamanho de uma bola de gude. Após completar o encantamento ritual, o taumaturgo reveste a bola com um ponto de sua vitae. A bola deve tocar uma vítima para forçar a transformação para forma natural. Após a pedra fazer o contato físico com a vítima, esta e o magus entram num teste contestado de Força de Vontade (dificuldade do Vigor do outro). Se o feiticeiro vencer mesmo por um sucesso, o alvo imediatamente mudará para sua forma natural por um único turno. Cada sucesso acima e além do primeiro sucesso estende o número de turnos que um alvo é incapaz de assumir uma outra forma do que sua forma original.

Sono de Pedra (do Guia do Jogador, 2ª Edição)

Este ritual protege um vampiro adormecido tornando-o rocha sólida. O feiticeiro deve untar seu corpo todo com sangue de um cadáver de 12 horas e ficar completamente parado numa área aberta olhando o leste. Quando os primeiros raios do sol nascente o tocar, o corpo do vampiro se torna pedra. Nesta forma, o Membro é completamente protegido de todas as formas de dano físico e da maioria dos tipos de chamas (incluindo luz do sol) e calor, a menos que o calor seja forte o bastante para derreter rocha (como o de um fluxo de lava ou outro desastre). Telepatia e outras Disciplinas Mentais também são inúteis, já que a mente do taumaturgo está dormente.

Sistema: O feiticeiro deve iniciar este ritual exatamente uma hora antes do nascer do sol. Se o tempo não estiver exatamente certo, o ritual não funcionará e o feiticeiro sofrerá dano agravado da luz do sol, normalmente. O ritual dura até 10 minutos após o próximo por do sol. Durante este período, o Membro é completamente inconsciente de sua vizinhança e não pode acordar. Além disso, acordar na próxima noite custa um ponto de sangue adicional.

Vires Acquirit Eundo (nova versão do "Ritual de Manutenção" do Guia do Jogador, 2ª Edição)

Este é simplesmente um meio de estender o efeito de outro ritual. O feiticeiro recita um encantamento elaborado, então quebra uma ampulheta e lança a areia sobre uma chama verde enquanto realiza o outro ritual. A única desvantagem de usar este ritual é que ele tem diferentes efeitos dependendo do que o feiticeiro usa com ele.

Sistema: O Narrador tem a decisão final sobre o efeito deste ritual. Geralmente, ele adiciona tempo ou potência para outro ritual para estender sua duração ou prolongar seu efeito. A eficiência com a qual ele faz isso depende do número de sucessos no teste do feiticeiro.

RITUAIS DE NÍVEL SEIS

Digestão Refinada

Rumores falam de vampiros anciões precisando de sangue de Cainitas para sustentar suas não-vidas. Até mesmo o grande medo da Gehenna é baseado na crença de que os Antediluvianos se erguerão uma noite e consumirão o sangue de todos os Membros. Esta magia poderosa faz desta vitae de Membros uma necessidade para um alvo Cainita; até mesmo neófitos de sangue fraco podem ser afetados. Incapazes de extrair sustento real dos mortais, o Membro passa a caçar sua própria espécie. Tal efeito é quase certamente uma sentença de morte para maioria dos vampiros.

Sistema: A preparação para este ritual leva três noites e requer cinco pontos de sangue tanto da vítima quanto do taumaturgo. Sangue não-Cainita é útil somente em um terço de sua quantidade normal (arredondado para baixo) para aqueles infligidos com esta maldição. Este ritual é normalmente permanente, mas o taumaturgo pode cancelar este poder com um encantamento reverso requerendo adicional de cinco pontos de sangue da vítima e o sacrifício de um mortal normal.

RITUAIS DE NÍVEL SETE

Osso da Sede Eterna

Este ritual de três noites cria uma arma enfeitiçada feita de osso ou marfim. O próprio taumaturgo deve esculpir a arma e então banhá-la no sangue vital de um neófito de um ano, a cada noite. Todo o sangue é absorvido na arma e não pode ser usado para qualquer outro propósito. O terceiro "contribuidor" deve ser a própria cria do feiticeiro. A arma encantada se torna uma ferramenta poderosa, capaz de cortar carne e até mesmo osso com facilidade, drenando a força daqueles que ela fere. É quase impossível destruir esta arma.

Sistema: Todo dano feito por esta arma de osso é agravado. Além disso, para cada nível de dano que ela faz, a arma "bebe" um ponto do sangue da vítima. A arma pode ser destruída somente se ela absorver 20 pontos de sangue de uma única vítima e ser imediatamente incinerada. Qualquer arma que possa ser esculpida de marfim ou osso pode ser usada neste ritual, e causa o dano daquele tipo de arma - Narradores, cuidado com jogadores que esculpiriam montantes de osso.

Olhos do Sempre Vigilante

Este ritual extremamente poderoso é usado nas fortalezas e capelas Tremere mais importantes. Poucos fora da Casa Tremere são mesmo remotamente cientes da sua existência, sem falar em seu poder. Após a Convenção de Tyre, onde os Nosferatu infiltraram a fortaleza Assamita de Alamut, o Conselho dos Sete rapidamente decidiu que a segurança da capela em Viena nunca deveria ser comprometida. Este ritual foi o resultado desse esforço. Nas localizações que este ritual tem sido invocado, os poderes que enganam a mente são quase neutralizados. Entrando nos corredores destes locais, todos que residem dentro tem o poder sobrenatural de atravessar estas ilusões. Ele requer o olho de sete vampiros que tenham mentido para qualquer dos Membros que estejam invocando o ritual para ser infundido numa preparação alquímica especial, que é fervida durante a realização do ritual.

Sistema: O lançamento bem sucedido deste ritual de cinco noites requer três taumaturgos simultâneos para realizar seus encantamentos. Quando completado, o ritual encanta uma estrutura (uma construção, um refúgio ou um terreno cercado) e durará por uma década. Renovar o ritual requer a dedicação de somente um dos taumaturgos que lançou o ritual original. Enquanto em efeito, todos os Membros dentro da estrutura não são afetados pela Ofuscação, Quimerismo e poderes similares de desorientação, incluindo algumas permutações de Dominação.

RITUAIS DE NÍVEL OITO

Lâmina da Flor Proibida

Os Tremere guardam o conhecimento deste ritual com atenção, e com boas razões. Se até mesmo um sussurro de sua existência alcançar os ouvidos da Camarilla isso provavelmente causaria acusações de Diablerie. O ritual requer o corpo de um vampiro perito no uso da arma a ser encantada. O corpo deve ser completamente drenado do sangue, embora o taumaturgo deva separar uma pequena quantidade do sangue do alvo para uso posterior. A arma deve ser moldada e forjada sete vezes enquanto o taumaturgo recita um encantamento. O magus bebe então o ponto de sangue final da vítima e então dirige a lâmina da arma ao peito dela. O corpo imediatamente se desmancha numa nuvem de cinzas, que é absorvida na lâmina, deixando nada além de uma marca preta chamuscada. A arma torna-se então o recipiente da alma do Membro assassinado, agraciando o usuário com poderes e conhecimentos estranhos.

Sistema: O criador da arma, ou qualquer outro que ele a dê livremente, são os únicos que podem usá-la sem se ferir; qualquer outro que tentar fazer isso sofre um nível de dano agravado para cada turno que ele continue a tocá-la. As lâminas retêm todas as Habilidades e Disciplinas do vampiro morto, que podem ser usadas por qualquer um utilizando a arma como se fossem suas. Além disso, a arma inflige dano agravado sobre aqueles atacados por ela. O espírito dentro é incapaz de falar aos outros via qualquer meio, a menos que a arma seja destruída, liberando o espírito.

RITUAIS DO CLANBOOK TREMERE

RITUAIS DE NÍVEL UM

Faro da Passagem do Garou

Cheirando uma mistura de ervas contendo algodãozinho-do-campo, acônito e mais alguns ingredientes mal cheirosos, um Membro pode detectar a presença de um Garou pelo cheiro por meio de um teste de Percepção + Prontidão (dificuldade igual à Força de Vontade do lobisomem). O Taumaturgo pode realmente ser capaz de sentir o cheiro de um lobisomem em questão e são necessários três sucessos para identificar o Garou em particular. Este ritual dura pelo menos uma cena.

RITUAIS DE NÍVEL DOIS

A Passagem Aberta

Gastando um Ponto de Sangue e levando uma hora para traçar um desenho intrincado, o vampiro pode forçar uma barreira a tornar-se insubstancial. Isso permite que qualquer um passe através dela durante o próximo turno sem afetar o indivíduo ou a barreira. Por exemplo, se o personagem invocar a Passagem Aberta na parede de uma cela, ele (e qualquer um) poderá atravessar a parede pelo próximo turno, mas a parede ainda vai reter a habilidade de sustentar o teto, bem como quaisquer papéis pregados nela, e vai continuar a parecer uma parede comum.

RITUAIS DE NÍVEL TRÊS

Mãos de Rutor

Um antigo ritual Tremere, as Mãos de Rutor requerem que o vampiro corte uma de suas próprias mãos e tire um de seus olhos. Isso causa cinco níveis de ferimento agravado, apesar desses poderem ser curados normalmente. Ele então faz o ritual, o qual irá dotar suas mãos de movimento próprio, permitindo-a andar por aí e servir a seu dono. O olho fica nas costas da mão e provê tanto visão como audição. A mão serve como ótimo espião ou mensageiro, e um magus pode criar quantas quiser (desde que ele regenere suas mãos e olhos). Cada uma deve absorver um Ponto de Sangue a cada semana, apesar de não fazer diferença de onde venha o sangue.

RITUAIS DE NÍVEL QUATRO

Alma dos Homúnculos

Os magi acham que há poucos em quem eles podem confiar, e seus homúnculos freqüentemente são os únicos deste grupo. Um homúnculo é mais do que apenas uma animação fazendo as vontades de um vampiro. É uma extensão do vampiro, tanto como suas pernas e braços. Tem as mesmas características físicas e cumpre suas vontades como se ele próprio habitasse a pequena forma. Um homúnculo leva semanas, senão meses, para ser criado, e requer um teste de Inteligência + Ocultismo (dificuldade de pelo menos 8). Há muitos tipos diferentes de homúnculos, e os Narradores podem exigir que o personagem aprenda um ritual separado para cada versão. Os homúnculos são descritos mais detalhadamente no capítulo três do Livro do Clã Tremere.

RITUAIS DE NÍVEL CINCO

Caminhada na Umbra

Existem inúmeros planos de existência. O plano astral, onde as criaturas com projeção astral caminham, é conhecido de muitos Membros. Os Tremere também aprenderam a entrar numa terra de noite eterna, conhecida como Umbra, apesar de não ser um lugar muito seguro para eles. Entrar na Umbra requer um sacrifício de um ser inteligentes. O sucesso do ritual do vampiro também depende da magnitude do poder sobrenatural do ser. O vampiro também pode levar outros para Umbra, embora seja necessário um sacrifício separado para cada pessoa que entre. Os Tremere aparecem na Umbra nus, apesar de poderem levar alguns itens mágicos com eles. Para mais informações sobre a Umbra consulte **Lobisomem: o**

RITUAIS DO CLANBOOK TREMERE REVISADO

RITUAIS DE NÍVEL UM

Maestria do Sangue

Rumores sussurrados contam que ninguém deveria permitir os Tremere a ganhar acesso ao sangue de outro vampiro. Contos paranóicos em tons baixos contam do domínio dos Tremere sobre outros Membros apenas através do uso de uma pequena quantidade de vitae. Enquanto Membros modernos e cosmopolitas zombam de tais contos, mas até eles são cuidadosos para não deixarem seu sangue cair em mãos erradas, só pra garantir.

Porém, tal cautela é bem merecida. Um Tremere mesmo com uma compreensão rudimentar do sangue pode focar seu poder em forma simpática. Destruindo o sangue de outro Membro, o Tremere ganha poder simbólico sobre aquele Membro. Isto por sua vez permite o Tremere a manifestar sua supremacia sobre a vítima.

Sistema: O taumaturgo deve misturar uma pequena quantidade de sua própria vitae (uma quantia insignificante, menos que um ponto) com aquele de sua vítima, então lentamente queimar no fogo ou ferver o sangue lentamente sobre uma chama aberta. O feiticeiro recita as frases de simetria quando ele termina. Uma vez completo, o Tremere tem domínio místico sobre a vítima, porém brevemente.

Termino bem sucedido do ritual Maestria do Sangue garante uma vitória de algum grau sobre a vítima. Na próxima disputa que o feiticeiro fizer contra a vítima, o ritualista ganha sucessos automaticamente. Se a tarefa requeresse algum teste, o feiticeiro já tem um sucesso, mas não mais (e não pode testar ou gastar Força de Vontade para melhorar o teste). Isto significa que é garantido ao feiticeiro um sucesso marginal contra seu oponente. Claro, isso pode não ser do jeito que o feiticeiro deseja – um sucesso somente não é o bastante para decapitar um inimigo, mas pode influenciá-lo brevemente com a Disciplina Dominação. Similarmente, se a vítima faz alguma ação primeiro, o ritual é de nenhuma ajuda se o jogador do feiticeiro normalmente não puder fazer um teste contra. Por exemplo, o feiticeiro ainda seria alvo para um uso de Presença do oponente, porque ele não pode fazer teste pra resistir normalmente. Se a vítima usa alguma Disciplina que poderia requerer que o feiticeiro resistisse, então o taumaturgo automaticamente a contém e assim termina o poder do ritual.

Maestria do Sangue só pode garantir sucesso num esforço limitado – um taumaturgo não pode queimar múltiplos pontos de sangue para ganhar sucessos adicionais ou sucessos sobre múltiplas ações consecutivas. Uma vez que o ritual esteja ativo, ele precisa ser descarregado para poder ser invocado contra o mesmo alvo. Maestria do Sangue expira se seus efeitos permanecerem sem uso ao alvorecer.

Sistema LARP: Ritual Básico. Lançar Maestria do Sangue requer o gasto de uma Característica de sangue de cada um, do feiticeiro e da vítima. O feiticeiro tem sucesso automaticamente no próximo desafio que ele entrar contra a vítima. Isto funciona somente se um teste for possível normalmente: Maestria do Sangue não pode permitir um Membro a Dominar alguém de geração inferior, por exemplo. Maestria do Sangue não pode ser usada para “ganhar no grito” (você não pode especificar que está tentando decapitar alguém e então vencer automaticamente; você só consegue acertar o golpe automaticamente para o dano normal). Maestria do Sangue não é acumulativa, somente um uso de Maestria do Sangue pode estar em efeito a cada vez, e o efeito expira ao amanhecer (ou fim do jogo) se não usado.

Dedicar a Capela

As capelas Tremere tipicamente abrigam livros arcanos, recursos especiais, servos e outros bem maiores. Não é de se espantar que elas são tão bem guardadas. Uma prática comum inclui o lançamento de várias proteções sobre o local da capela, para evitar entrada não autorizada e para tornar o local difícil de localizar. Dedicar a Capela apressa esse processo, tornando mais fácil colocar os encantamentos subseqüentes sobre a área.

Para Dedicar a Capela, o feiticeiro deve andar um círculo contra o relógio entorno da área toda e respingar água estagnada enquanto anda. Uma vez que o anel é completo, o taumaturgo deve retornar para o (quase) centro e untar suas mãos com água suja, então no piso nível mais inferior.

Sistema: Uma dedicação funciona sobre uma construção única, assim um complexo de casas ou um sítio e terrenos podem requerer vários rituais. Uma vez dedicada, a capela está aberta para mais defesas; qualquer ritual feito sobre a capela, de uma proteção à magias potentes como Negar o Intruso (abaixo), tem sua dificuldade de realização diminuída por um.

Sistema LARP: Ritual Básico. A maioria das capelas Tremere podem ser consideradas sob efeito deste ritual; ela é uma prática bastante padrão. Qualquer encantado jogado sobre a área dedicada ganha uma Característica bônus para completar.

Purificar o Sangue

Os Membros aprenderam a serem cautelosos com rebanhos doentes durante a Peste Negra. Experimentação mostrou que a maioria das doenças, mesmo as congênitas, raramente tinham qualquer efeito sobre Membros, mas que vampiros podem carregar tais doenças e passá-las às vítimas. Os Tremere cuidadosos podem usar um simples rito para garantir que o sangue permaneça seguro para beber. O feiticeiro simplesmente decanta o sangue num recipiente adequado e passa suas mãos algumas vezes sobre ele, combinado com algumas frases taumatúrgicas e uma mistura de cinzas e gengibre móido. O sangue brilha levemente em cor se o ritual dá certo e o rito limpa todo o veneno ou doença da amostra.

Infelizmente, Purificar o Sangue não funciona sobre o sangue que ainda está no sistema de uma criatura. O ritual então não pode limpar uma doença humana ou tornar seguro beber de tal fonte; só purificará aquele que é removido do humano primeiro. Alguns vampiros evitam este ritual por causa do trabalho extra envolvido em garantir o sangue sem o Beijo e o gosto menos que satisfatório (pra não mencionar a falta do calor e da pulsação) definitivamente afasta Membros de bom gosto. Por estas razões, Purificar o Sangue permanece mais como um ritual de sobrevivências em epidemias desesperadoras, não uma necessidade noturna. (Veja também Limpando a Carne, pg. 94 do **Blood Magic: Secrets of Taumaturgy**, e Pureza da Carne, pg.110 do Guia da Camarilla, para outras aplicações do princípio deste ritual).

Sistema: Um ritual surpreendentemente simples, Purificar o Sangue requer somente um investimento mínimo de tempo e esforço. O feiticeiro pode ver pela cor do sangue se o ritual funcionou.

Purificar o Sangue funciona sobre um ponto de sangue. Por causa da limitação de volume, Purificar o Sangue pode limpar somente um ponto de sangue de cada vez (a menos se usado sobre vitae de vampiros de geração muito baixa). Venenos, doenças e outras misturas são removidas, enquanto substâncias estranhas borbulham para a superfície. Porém, o ritual de forma alguma muda a potência do sangue; vitae ainda pode causar Laço de Sangue e o sangue feito ácido ou cáustico por uma Disciplina (como Quietus ou Vicissitude) não pode ser limpo. Este ritual não pode conter a Vaulderie (nem é furtivo o bastante para ser realizado no meio de tal ritual). Sangue podre, solidificado ou sujo também some se alvo deste ritual, assim um vampiro não precisa temer vomitar com sangue velho ou morto.

Sistema LARP: Ritual Básico. Nenhuma regra especial para Live Action se aplica para Purificar o Sangue; ele simplesmente permite ao feiticeiro a purificar um único Ponto de Sangue, sujeito às mesmas limitações listadas anteriormente.

Sentir a Passagem do Lupino

Desenvolvido numa capela dos Cárpatos sob cerco onde os Tremere caíam tão freqüentemente às garras de Lupinos quanto qualquer outro clã, este simples ritual deixa o feiticeiro sentir Lupinos na área. O taumaturgo prepara um pequeno maço de ervas com serralha, wolfsbane, salva e um punhado de grama simples. Com uma breve seqüência de frases ela pega o cheiro da mistura, após o qual ele pode contar imediatamente qualquer Lupino pelo cheiro. Isto não significa que ele pode detectar Lupinos à distância, meramente que ele pode contar se o cheiro de uma pessoa específica ocorre de ser Lupino, o que pode ser útil combinado com sentidos aguçados.

Sistema: O taumaturgo simplesmente completa o ritual e cheira o preparo de ervas. Daí em diante, ele pode detectar Lupinos pelo cheiro; cheirar alguém bem de perto realmente não requer teste, mas pegar o cheiro à distância de alguns metros pode pedir um teste de Percepção + Prontidão (dificuldade 6). Detectar um Lupino escondido num canto, por exemplo, poderia aumentar a dificuldade para 8. Esta distinção de cheiros dura por uma cena inteira.

Sistema LARP: Ritual Básico. Veja o livro Leis da Noite Revisado, pg. 186.

RITUAIS DE NÍVEL DOIS

Negar o Intruso

Para proteger as capelas de observadores indesejáveis, os Tremere não contam somente com proteções místicas, mas também com burocracia mortal. Além do mais, um inimigo dificilmente poderia invadir se a capela não é listada em qualquer diretório ou papelada real de propriedade. Melhor ainda, um burocrata pequeno, e sensato, pode “perder” registros por pagamentos eletrônicos, chamadas de telefone e outras evidências incriminadoras.

Para ativar uma defesa burocrática da capela, os Tremere simplesmente rabiscam uma série de caracteres místicos sobre um papel. Esta página vai por correio (alguns Tremere modernos até scaneiam a página e usam e-mail) e imediatamente se torna perdido no sistema. Pelo próximo ano, a capela torna-se difícil de rastrear via rotas usuais de documentos.

Sistema: Não há custo especial para o documento envolvido neste ritual, embora os Tremere devam rabiscar os caracteres com carvão. Uma vez que o papel chega a tempo no “sistema” – pelas mãos do carteiro, por e-mail à algum servidor, ou o que quer que seja – ele desaparece sem um rastro. Assim, também, acontece com os registros da capela. Tentativas de investigar a capela ou desenterrar os registros de sua existência aumentam em dificuldade por um para cada sucesso conseguido no teste do ritual. Isso não impede as funções normais da capela; o telefone ainda funciona e a eletricidade ainda corre. É justamente porque ninguém manda a conta diretamente para a capela ou escreve qualquer coisa na nota de crédito que revelaria a localização da capela.

Sistema LARP: Ritual Básico. Todas ações de Influência para localizar o endereço de uma capela defendida com Negar o Intruso requerem o dobro do nível normal da Influência. Assim, usar Influência na Burocracia para traçar contas públicas poderiam requerer dois níveis de Influência na Burocracia ao invés de um.

A Passagem Aberta

Paredes, portas trancadas e até catacumbas seladas não podem parar um taumaturgo com o ritual da Passagem Aberta. O feiticeiro esfrega excrementos de serpente ou animais daninhos sobre a superfície em padrões intrincados, que levam uma hora para completar. Uma vez terminado, o feiticeiro torna-se insubstancial com relação àquela superfície – ele pode andar através de uma parede ou porta, ainda pode tocar e interagir com qualquer coisa presa à ela (como espelhos e prateleiras de madeira).

Sistema: A Passagem Aberta dura por um turno, assim o feiticeiro deve ser rápido em atravessar a barreira.

Sistema LARP: Ritual Básico. Veja o livro Leis da Noite Revisado, pg. 185.

Inscrição

Nem todo mundo pode ser proficiente com a Taumaturgia. Alguns Tremere criam itens místicos especialmente para ajudar seus subordinados e aliados. Um neófito com apenas os rudimentos da perícia pode necessitar de um ritual específico, ou outro Membro possa desejar contratar os serviços especiais da Taumaturgia, mas necessita-os para seu próprio uso posterior. Ao invés de perder tempo e arriscar a instruir algum outro nos finos pontos da tarefa em questão, um taumaturgo proficiente pode criar uma versão anotada de um ritual, abastecido com seu sangue, para tornar a fórmula acessível para um terceiro.

O ritual de Inscrição permite ao taumaturgo colocar qualquer outro ritual de primeiro – ou segundo – nível numa forma escrita. Isso geralmente requer o equivalente à uma página inteira de papel. Um leitor pode então liberar o poder daquele ritual lendo a inscrição e seguindo suas instruções. O escritor usa seu sangue como uma base para a tinta e o poder se sua vitae permanece na mistura para ajudar abastecer o ritual. Um ritual inscrito está numa forma imperfeita – não pode ser usado para aprender Taumaturgia. É uma seqüência simplificada de instruções, com a vitae do escritor empossando o rito de forma que ele supere qualquer omissão ou negligência por parte do praticante.

Sistema: Um taumaturgo que conheça as técnicas da Inscrição pode escrever uma forma abreviada de qualquer ritual de primeiro e segundo nível que ele conheça, ao custo de dois Pontos de Sangue. Qualquer um que leia a linguagem pode então usar o ritual anotado depois. Na verdade, lançar o ritual da anotação requer o uso dos componentes e tempo normal, bem como o teste padrão de Inteligência + Ocultismo, mas o usuário não precisa ter qualquer conhecimento em Taumaturgia. Uma vez que uma inscrição esteja completa, o poder da vitae do escritor é preso no objeto; sua Parada de Pontos de Sangue máximo é reduzida por um até que a inscrição seja usada. Após o uso, a inscrição seca numa cinza fina e ilegível com todo o poder expelido da tinta de vitae. O próprio escritor pode usar o pergaminho (o que é particularmente supérfluo) ou dá-lo à alguém. Para evitar que a inscrição encontre o alvo errado, muitos escritores usam Codificar Missiva (**Blood Magic: Secrets of Thaumaturgy**, pg. 87) com este ritual.

Rumores dizem que formas mais poderosas de inscrição podem criar anotações para rituais de níveis superiores, mas somente os anciões saberiam com certeza. É sabido que o sangue que energiza a Inscrição pode ser usado para ligações de Simpatia e Identidade – um Tremere incauto pode encontrar seu sangue nas mãos de um inimigo que pode usá-lo contra ele.

Sistema LARP: Ritual Básico. Um Narrador deve estar presente para você usar Inscrição. Você dá seu cartão de Característica de Sangue para o Narrador, que fará uma marca especial na sua planilha (colocar um "I" sobre cada círculo de Característica de Sangue é uma boa idéia). Coloca sua Inscrição sobre um cartão de item, com uma anotação do ritual e o nome do seu personagem (de modo que o Narrador saiba quem escreveu isso quando for usado).

RITUAIS DE NÍVEL TRÊS

Ritual de Reconhecimento

Alguns rituais taumatúrgicos não têm um efeito imediatamente visível. Um ritual bem sucedido, ou fracassado, pode não ser imediatamente aparente; taumaturgos cuidadosos precisam de um meio para saber se seus rituais funcionam. Até mesmo um ritual de um taumaturgo competente falha de tempos em tempos. A maioria consideraria uns minutos extras de trabalho, dignos do problema de garantir que, alegam, um ritual de Proteção contra a Destruição da Madeira funcione apropriadamente, ao invés de descobrir do jeito mais difícil.

Para ativar o Ritual de Reconhecimento, o feiticeiro deve cortar o último oitavo de uma polegada de seu nariz ou um lóbulo da orelha e esmagar o pedaço de carne numa argamassa de marfim e soca. Ele cobre sua face com a pasta resultante. Imediatamente após, o taumaturgo lança outro ritual; ao completar, o taumaturgo sabe se o ritual funcionou ou fracassou.

Sistema: Realizar o Ritual de Reconhecimento causa um nível de dano de contusão direto quando o feiticeiro remove um pedaço da pele. Uma vez completo, o taumaturgo deve iniciar imediatamente o próximo ritual. Quando esse ritual estiver terminado, o feiticeiro sabe automaticamente se funcionou ou não, mesmo se isso normalmente não tiver nenhum efeito visível. A propósito, o feiticeiro pode saber automaticamente se o Ritual de Reconhecimento funcionou, e pode regenerar o pedaço perdido e repetí-lo se ele falhou. Em outro caso, o feiticeiro sente uma corrente de calor ao completar um rito bem sucedido.

Sistema LARP: Ritual Básico. Usar o Ritual de Reconhecimento aumenta o tempo de realização de qualquer outro ritual, assim ele atrasa até uma simples Proteção Contra a Destruição da Madeira. Porém, você é considerado ciente dos resultados de seu teste de ritual.

Poder da Pirâmide

Entre as façanhas mais famosas do clã Tremere estão seus grandes rituais de punição sobre a totalidade dos Tremere antitribu e a maioria do clã Assamita. Nenhum taumaturgo isolado realizaria tal feito. Somente juntando forças os Tremere podem alcançar o poder necessário para criar ou resistir a tais forças.

Para combinar força Taumatúrgica, os Membros Tremere podem usar um elo ritual. O rito do Poder da Pirâmide requer que cada participante conheça e invoque o ritual simultaneamente, e requer contato físico – assim um grupo de Tremere, formado num círculo com mãos dadas, todos cantando as mesmas palavras em união, indica que o clã prepara para uma obra assombrosa. Uma vez completo, o rito permite aos Tremere envolvidos reunir suas forças mentais de modo que eles possam multiplicar seus poderes.

Talvez por causa desta conotação, este ritual só funcione para Membros da linhagem Tremere. Outros vampiros podem ser capazes de aprendê-lo, mas provavelmente não os faria muito bem.

Este ritual requer que os feiticeiros jejuem por 24 horas antes de realizá-lo. Adicionalmente, um dos taumaturgos participantes no grupo deve usar um broche ou alfinete feito de osso mortal, que deve furar sua carne (embora isso não precise ser visível para o resto do grupo).

Sistema: Cada Membro envolvido no Poder da Pirâmide deve conhecer este ritual e lançar ele com sucesso simultaneamente – qualquer falha em lançar simplesmente exclui o indivíduo do círculo, mas não impede os outros sucessos. Uma vez completo, um único Tremere pode sair do círculo sem anular o ritual, mas se qualquer outro perder contato físico o ritual termina. Enquanto o ritual continuar, todos participantes podem dividir livremente sua Força de Vontade. Assim, um Tremere pode sair do círculo, fazer outro ritual e chamar pela Força de Vontade de todos os Membros envolvidos. Uma vez que um feiticeiro tenha saído do círculo, ele não pode retornar e liberar outro; aquele “coringa” é o único apto a mover-se livremente.

Sistema LARP: Ritual Intermediário. Como na versão acima deste ritual, todos os participantes bem sucedidos no Poder da Pirâmide podem dividir livremente suas Características de Força de Vontade. Membros do círculo podem conceder sua Força de Vontade para outros membros para rituais adicionais, recobrar Características, combate psíquico e por aí vai. Somente um vampiro pode deixar o círculo para lançar outro ritual ou realizar outras atividades.

Afinidade Inerente

Embora seja possível aprender Taumaturgia com estudos difíceis e demorados, Tremere experientes podem ajudar um estudante à “sintonizar” seu sangue mais proximamente para a forma distorcida da Maldição necessária para a prática taumátúrgica. Estudantes que são preguiçosos em dominar as bases da Taumaturgia freqüentemente sofrem através deste ritual, que parece “abrir as portas”, por assim dizer. Membros não-Tremere têm um ritmo mais duro – se eles encontrarem um tutor disposto, este ritual pode ajudar a aprender a Taumaturgia, mas ainda é um processo lento e doloroso.

Para despertar a Afinidade Inerente, o feiticeiro deve ter acesso ininterrupto ao alvo por uma noite inteira. Tipicamente o alvo é acorrentado à uma parede, assim como para evitar que ele fuja e cause destruição. O feiticeiro alimenta o alvo com um preparo nauseante de gordura, várias ervas e pó de granada (mineral) todos dissolvidos em sangue. Então o taumaturgo insere seis agulhas folheadas à ouro quentes em vários pontos da anatomia do alvo – pontos de poder corpóreo, geralmente, embora a localização exata varie de feiticeiro para feiticeiro. Pelas próximas três horas, o feiticeiro instrui o alvo a infundir seu corpo com o poder de sua vitae. As agulhas bloqueiam as fontes usuais de circulação de sangue e altera os resultados (freqüentemente muito doloroso), completo com manchas sangrentas sobre a pele, veias profundamente distendidas e sangramento de vários poros. Uma vez completo, o alvo pode praticar os novos panoramas da Taumaturgia. Isto, claro, requer que o alvo ingira ainda mais vitae para repor aquela perdida através do ritual.

Muitos regentes sabem como usar a Afinidade Inerente e é comum colocar um neófito recém abraçado direto neste processo para ajudá-lo a despertar o poder da magia do sangue. O alvo deve relembrar os sentimentos do fluir sanguíneo durante o rito; para a maioria dos Tremere, isso vem naturalmente após uma aplicação.

Sistema: Sobreviver ao ritual da Afinidade Inerente não garante que o alvo possa aprender Taumaturgia, mas ajuda. O resultado depende do Narrador – se o Narrador requerer que os jogadores façam vários testes de estudo para desenterrar conhecimento taumátúrgico ou rituais, através do ritual da Afinidade Inerente a dificuldade pode diminuir. O ritual mesmo leva três noites e requer que o alvo sofra cinco níveis de dano letal direto e gaste todos pontos de sangue exceto um; ele é mais útil se o alvo beber sangue adicional e contemplar as sensações evocadas. Obviamente, um Membro está sujeito às chances normais de frenesi de fome e ferimento devido à este ritual.

Sistema LARP: Ritual Intermediário. O ritual Afinidade Inerente é um bom meio de manter a Taumaturgia de sair das mãos dos Tremere, se seus jogadores são do tipo que faz isso. Você pode simplesmente determinar que não-Tremere estudando Taumaturgia leva vários anos para aprender os rudimentos da Disciplina a menos que eles submetam-se com sucesso à este ritual. Eles fariam isso pela sede de poder? Eles confiariam o bastante nos Tremere para tentar? Eles estariam dispostos a tomar cinco níveis de dano letal e perder todos exceto um Ponto de Sangue no processo, deixando-os à mercê do feiticeiro?

Mãos de Rutor

Gárgulas e homúnculos continuam relativamente comuns na maioria das capelas Tremere, mas poucos Membros sabem das Mãos de Rutor, ou desejariam saber. Um taumaturgo de determinação suficiente pode retirar seu próprio olho e colocá-lo em cima de sua própria mão amputada – o ritual os preserva de desintegração – e animar esta coisa como um espião apressado e malevolente. O olho descansa sobre as costas da mão e gira para ver suas redondezas, enquanto a mão corre como uma aranha ressecada. O construto obedece a vontade de seu dono e pode transmitir o que ele vê e ouve (mesmo embora ele não tenha ouvidos) de volta ao seu mestre, como o taumaturgo desejar.

Sistema: O taumaturgo amputa sua mão e retira seu olho na conclusão do ritual; isto causa cinco níveis de danos agravados sem absorção. Quando este dano é curado, o Tremere regenera sua mão e seu olho, embora o horripilante homúnculo ainda possa vagar. Completar este ritual também pode exigir um teste de Força de Vontade, de acordo com o Narrador, simplesmente para agüentar o final doloroso. A mão animada tem um nível de vitalidade e move-se com o equivalente a dois pontos em cada Atributo Físico e em Percepção, embora não possa voar. O feiticeiro dirige mentalmente os movimentos da coisa à vontade (enquanto o taumaturgo permaneça consciente, é claro). A Mão deve ter um Ponto de Sangue a cada semana, ou senão vira pó. Igualmente, se a mão é exposta ao fogo ou ao sol, ela desaparece

com um grito agudo e deixa um fedor pegajoso.

Sistema LARP: Veja o livro Leis da Noite Revisado, p. 187.

Transsubstanciação dos Sete

Até mesmo muitos não-Tremere sabem que os Tremere mantêm uma lealdade de sangue ao seu clã, mas a extensão dessa lealdade – ou o meio pela qual ela é realizada – permanece um segredo. Quase todo Tremere mantém um leve laço ao Conselho dos Sete através de seu sangue misturado. Claro, o Conselho não pode esperar que cada neófito recém Abraçado vá até Viena para beber de seu sangue. Nem eles podem embarcar seu sangue pelo mundo afora – ambas as soluções são muito impraticáveis e perigosas, já que muitos Membros adorariam a idéia de roubar tal vitae ou interceptar neófitos Tremere e destruí-los antes que eles possam se tornar uma ameaça. Ao invés disso, para superar este problema, a maioria dos regentes conhecem e usam este ritual.

Após o Abraço, um neófito Tremere passa tipicamente por um juramento formal. Nenhuma mágica compele este juramento, mas o regente que preside (ou o Tremere de maior posição) termina a formalidade com a Transsubstanciação. O ritualista enche um grande cálice com seu próprio sangue e entoas as sílabas do ritual. O neófito, ainda lutando com o novo fenômeno de sede de sangue, bebe o conteúdo todo do cálice. Enquanto o sangue entra e espalha pelo seu sistema, o rito o transforma magicamente no sangue dos Sete. Por esse meio, os Tremere colocam cada neófito um passo mais à frente de um Laço total com o conselho, sem o risco de terem inimigos roubando o sangue do conselho.

A Transsubstanciação é considerada um requerimento para um novato ser reconhecido socialmente como um verdadeiro membro do Clã Tremere. Por esta razão, a vasta maioria dos regentes aprende este ritual que, incidentalmente, garante que a maioria dos regentes é no mínimo razoavelmente competente com Taumaturgia. Mesmo em capelas onde o regente careça deste poder, algum Tremere instruído neste rito deve estar presente para qualquer novo Abraço, à menos que o infeliz senhor queira arriscar a ira do clã.

Aqueles que passam pelo ritual, e na verdade, muitos que tem a habilidade de realizá-lo, sabem pouco se da mecânica de seu funcionamento. Obviamente, o sangue transmutado é aquele do Conselho dos Sete – mas o quão vasto são suas reservas para que eles possam transfundir neófitos à vontade daqueles conduzindo o ritual? Pra onde vai o sangue do neófito? Rumores de uma catacumba escondida abaixo de Viena, com frascos rotulados com a vitae preservada de cada Membro que tenha passado por este ritual, não pode ser verdade, podem?

Sistema: O feiticeiro da Transsubstanciação deve sacrificar um quarto de todo seu sangue – volume, não pontos de sangue, é requerido. O sangue colocado num cálice permanece imutável até após ser bebido e então espalha pelo sistema do alvo, nesse ponto ele ganha as propriedades do Conselho dos Sete. Isso coloca um passo adiante de um Laço de Sangue com todo o Conselho, mas garante que a vitae do conselho não possa ser roubada. Pelo sangue já estar no sistema do alvo, ele conta como seu próprio sangue se for drenado depois.

Na verdade, não há requerimento físico que este rito seja usado sobre um novo neófito. Alguns raros neófitos Tremere escapam do processo, enquanto de modo oposto, o rito pode ser usado para gerar um laço mais forte em Tremere mais velhos ou até em carniçais ou Membros de outros clãs. Membros da 14ª e 15ª gerações, carniçais e revenantes não podem usar este rito – seu sangue não é suficientemente forte o bastante para canalizar o poder do conselho.

Nota: Há uma incoerência quanto aos carniçais logo acima...

Sistema LARP: A Transsubstanciação cria uma excelente cena de interpretação, quando um novo Membro é trazido para o grupo. O feiticeiro simplesmente sacrifica três Características de Sangue (coloque seus cartões de Características de Sangue num recipiente) para o alvo. Isso funciona melhor quando usado em conjunto com o juramento.

RITUAIS DE NÍVEL QUATRO

Certame de Sangue

Enquanto a maioria dos aprendizes Tremere modernos vêem a Taumaturgia como uma propriedade distinta do seu sangue, alguns velhos Tremere que sobreviveram à Longa Noite lembram noites como magos mortais. A própria fundação do clã paira sobre as tradições daqueles mágicos – tribunais, aprendizagem, o Juramento Tremere; todos derivam da organização que os Tremere abandonaram em seu mergulho à danação. Entre estas práticas antigas estava um rito mágico usado para definir disputas. Mesmo embora os Tremere vendessem sua feitiçaria mortal pela magia do sangue, eles cuidaram para encontrar meios em tornar suas velhas práticas para o estado morto-vivo, e o ritual do certame também fez essa transição.

Certame existe como uma das mais velhas formas de resolução de disputas entre magos, ou assim dizem os anciões Tremere. Nas noites modernas, o certame tomou uma forma decididamente sinistra, e permanece nas mãos de muito poucos Tremere. Na verdade, talvez somente meia dúzia de Tremere abaixo do posto de regente conheçam o ritual, e mais um punhado está ciente de sua existência. Ainda, ele permanece protegido por tradições antigas, e um Tremere sem outro recurso pode, se ele estiver mesmo ciente disso, chamar por um certame para definir uma querela. Um pontífice supostamente prefere o certame como uma medida e uma marca de um verdadeiro e leal Tremere – e de modo correspondente evidencia uma terrível perícia com a prática.

O rito do certame abre com uma declaração formal de desafio, embora isso não constitua parte do rito real. O rito mesmo coloca os antagonistas num círculo de sangue e humor vítreo, onde pela técnica e forma – o poder para arrear a Taumaturgia – eles devem acertar o assunto. Um círculo de 10 passos marca os limites da competição, enquanto cada participante fica num círculo interior de dois passos de largura e encara o oponente. A borda externa do círculo interior deve tocar o anel interno do círculo maior, assim os competidores ficam separados por apenas uma curta distância. Os participantes definem seus termos imediatamente ao entrar no círculo, o desafiante declara o que ele pretende ganhar e o defensor declara três limites sobre a forma do combate. Cada um entoia o ritual para o certame; quando ambos completam, o teste de sangue inicia, para terminar somente na morte, submissão ou julgamento de um árbitro presidindo.

Pela tradição, cada participante traz um segundo, que faz o anúncio de seu candidato e presta serviços como segurar as armadilhas do participante ou componentes rituais. Os segundos ficam atrás e a direita de seus participantes. Um grupo de árbitros (supostamente) neutros, e podem terminar o certame quando quiser; ele pode, por exemplo, intervir para impedir um aprendiz prodigioso de destruir um regente. O árbitro determina ou ratifica o vitorioso, e também desclassifica um aparente vencedor em raros casos de trapaça (embora tecnicamente, o único meio de “trapacear” um certame é trazer artefatos mágicos ou sangue excedente sem anunciar sua presença ao árbitro e oponente). O árbitro também determina se um dado desafio de certame tem um resultado definitivo. Se, dizem, um antagonista simplesmente usar Movimento da Mente para forçar o outro pra fora do círculo por alguns segundos no desafio, ou se ambos os participantes exaurirem suas reservas de sangue sem um vencedor claro, o árbitro pode declarar o assunto inconcludente ou um empate.

Certame permite um taumaturgo a estender os efeitos de suas trilhas usuais em formas mais simbólicas e devastadoras. Magias de fogo se tornam montantes incendiárias ou rajadas de chamas demoníacas; servos espirituais tornam-se legionários armados translúcidos; feitiçaria climática surge sob um aspecto cruelmente túrgido. Espectadores assistem enquanto os dois Tremere disputam com as magias de sangue mais poderosas à disposição. No fim das contas alguém deve desistir ou ser morto. Cada participante tem uma quantia de poder comparável, enquanto o ritual faz a Taumaturgia lançada pelos dois evidenciar traços e padrões místicos que permite os espectadores dizerem o que está acontecendo e até dá aos participantes alguma habilidade para defender contra os ataques do oponente. Vitória vem pela sutileza e amplo conhecimento, não por puro poder. Se um participante entra em frenesi, seus segundo (e qualquer guarda presente) deve derrubá-lo imediatamente; ele perde o desafio. Similarmente, pisar fora do círculo interno imediatamente resulta em desclassificação. A realização do ritual não liga misticamente os participantes aos seus termos, mas falha em aderir ao acordo do próprio certame traz grave peso com quase todos os Tremere, e podem até levar à condenação como renegado (assumindo que rompedor do acordo sobreviva à

experiência).

Claro, nas Noites Finais o certame existe mais como uma curiosidade do que uma prática comum. Alguns Tremere usam, mas o certame nunca é freqüentemente nem negligentemente invocado. Um Tremere pode recusar um desafio de certame, embora fazer isso geralmente confira uma perda honra entre os membros mais tradicionalistas do clã. Certame bem sucedido concede alguma pequena quantidade de prestígio entre os poucos que ainda o concederam uma arte, mas seu uso permanece restrito à disputas pessoais. Um Tremere não pode usar certame para forçar um superior a dá-lo o posto ou mostrá-lo seu poder taumaturgico, mas ele pode usar o rito para legitimamente depor um superior com quem ele tenha um descontentamento ou para forçar um igual a parar de interferir em seus afazeres. Similarmente, um Tremere de posto superior pode entrar como árbitro, e um pontífice pode muito bem parar o processo todo antes que inicie. E, claro, se a batalha resulta na morte, é porque então alguém mais competente que o perdedor deve dar um passo à frente e tomar o comando dos deveres e bens do falecido Membro.

Até esta noite, muito poucos membros dos outros clãs têm ouvido do certame. Anciões Tremere pretendem manter dessa forma.

Sistema: No fim das contas o Certame serve pra uma proposta simples de mecânica de jogo: os dois (sempre e somente dois) Tremere envolvidos no certame podem gastar exatamente dois pontos de sangue por turno, não importa a geração. Além do mais, ao custo de um ponto de sangue, um jogador pode fazer um teste de Força de Vontade contra o teste de Taumaturgia do oponente, com a dificuldade sendo a Taumaturgia do personagem oposto. Isso age como um teste resistido normal, cancelando os sucessos do oponente. Por causa do certame destacar todas as ações taumaturgicas, o jogador pode testar Inteligência + Ocultismo (dificuldade variando pelo poder) para reconhecer a chegada da maioria dos efeitos taumaturgicos e decidir se defende ou responde à eles, como se usasse o poder Visão Taumaturgica (pg.47). Isso permite os participantes a invocar potente Taumaturgia e defender mais habilmente contra aproximação de ataques. O ritual do certame impõe estes modificadores somente enquanto ambos os participantes permanecem em seus círculos respectivos.

Sistema LARP: O Certame de Sangue como uma maravilhosa ferramenta de interpretação. Defina a cena numa sala escura com seus jogadores Tremere presentes, faça um par de círculos e tenha os dois participantes parados nos seus pontos certos. Encoraje seus jogadores a trazerem seus materiais elaborados para atuar sua Taumaturgia de algum modo; isso é, acima de tudo, um grande ritual.

Sempre que um participante usar Taumaturgia, ele deve chamar o poder que invoca. O oponente, se falhar no teste de defesa contra o poder, pode gastar uma Característica de Pontos de Sangue para um reteste. Duelos de Certame de Sangue podem, assim, tornarem-se desperdícios de tempo com nenhum dos Membros ganhando exatamente um apoio superior. Cada participante pode gastar exatamente dois Pontos de Sangue por turno durante o ritual.

Marca do Amaranth

Entre os Membros, a diablerie é considerada como um grande crime – muitos anciões vão à extremos extraordinários para extinguir um neófito emergente que evidencia uma fome pelo sangue de seus companheiros. Os Tremere traiçoeiros podem voltar essa paranóia contra uma vítima infeliz. Tudo que precisa é alguma posse íntima do alvo, e a destruição de outro Membro...

Sistema: O taumaturgo deve destruir outro Membro com suas próprias mãos, enquanto segura ou usa algum objeto do alvo. Ele pode então invocar este ritual colocando o objeto no corpo do Membro morto antes que ele desfaça em pó. Uma vez que o ritual esteja completo, o alvo exhibe a evidência da diablerie para todas as formas de adivinhação até o próximo amanhecer. Isso inclui Percepção da Aura, o ritual Trilha do Sangue e qualquer outro tipo de verificação.

A Marca do Amaranth não pode ser superada pela Disciplina Máscara da Alma, embora níveis superiores de Ofuscação ou certos rituais avançados possam ser capazes de contê-la. Note que o ritual não faz a vítima necessariamente pensar que ela é um diablerista, mesmo quando sua aura a contradiz.

Naturalmente, o uso deste ritual é um meio eficiente para erodir rapidamente a Humanidade de alguém.

Sistema LARP: Ritual Intermediário. Marca do Amaranth funciona como descrito acima – você só precisa conseguir um item de alguma significância da vítima, então misturá-lo com os restos de um vampiro que você mesmo matou. Sua vítima aparece como um diablerista para todas as formas de detecção até o sol nascer.

Alma do Homúnculo

Um Tremere na necessidade de assistentes para sua pesquisa não pode sempre depender da lealdade de aprendizes. Mas quem pode duvidar da lealdade da sua própria carne? Um homúnculo é uma pequena criatura manufaturada do sangue e carne do feiticeiro, que age como uma extensão da vontade do feiticeiro.

Fazer um homúnculo leva várias horas de trabalho ininterrupto, e um taumaturgo pode ter somente um homúnculo de cada vez. A pequena, e horrível, criatura toma forma numa lama borbulhante de óleo, sangue, osso descarnado e pedaços do corpo do feiticeiro. Na conclusão do ritual, o homúnculo rasteja da sua placenta gordurosa para servir seu mestre. O homúnculo pode mover-se por seu próprio poder, e pode ser usado como um espião para trazer materiais. Muitos tipos de homunculi existem; taumaturgos diferentes criam tipos diferentes de bestas. Os mais comuns são os voadores (que lembram pequenos demônios alados), lesmas (que parecem vermes com a face de seus mestres), e os saltadores (entidades pequenas, carecas tipo imps com as características de seu feiticeiro reduzidas em miniatura). O homúnculo age de acordo com as ordens de seu mestre, que pode ser imposta não verbalmente tão logo a besta esteja na presença do criador. Com o tempo, alguns homunculi desenvolvem suas próprias personalidades e metas, e mais que um Tremere zangado tem descoberto seu homúnculo fazendo deboches maliciosos pelas costas.

Sistema: Um homúnculo tem dois níveis de vitalidade e dois pontos em cada Atributo Físico. Ele funciona muito como um braço do criador – o homúnculo só move ou age se o feiticeiro assim desejar. Um homúnculo não pode voar efetivamente, mas pode empurrar ou carregar objetos e pode muitas vezes esconder ou espiar em locais improváveis devido ao seu tamanho pequeno. Embora o homúnculo inicialmente seja totalmente leal, suas experiências eventualmente podem (durante anos) fazê-lo formar uma personalidade própria, muitas vezes criada das piores qualidades de seu criador. Homunculi são feridos pela luz do sol e fogo como os Membros.

Um homúnculo, embora criado da carne do feiticeiro, é uma entidade física separada e assim não conta como uma conexão arcana, nem seus fluidos corporais contam como sangue de seu criador. De qualquer forma, estabelece uma conexão psíquica ao homúnculo ao invés de projetar na consciência de seu controlador.

Um homúnculo deve ser alimentado de um ponto de sangue por semana ou definhará e morrerá. Nutrição pode ser um ato perturbador de olhar – alguns Tremere amamentam do próprio peito, agindo em algum instinto paternal morto-vivo, enquanto outros tratam seus imps com zombaria, mantendo seu punho aberto bem acima da cabeça da criatura forçando-a a pular pelo sustento.

Sistema LARP: Veja o livro Leis da Noite Revisado, pg 187.

Destramar Ritual

Com a predominância de rituais de maldição entre os zelosos Feiticeiros, é apenas uma questão de tempo até que um Tremere sofra sob os efeitos de uma magia inimiga. Se é outro Tremere ávido por embaraçar um adversário político, ou algum taumaturgo não-Tremere buscando por vingança, ter a Taumaturgia voltada contra seus supostos mestres é um gosto amargo realmente.

Uma vez que um Tremere consiga identificar o ritual inimigo sobre o qual ele sofre, é possível construir uma contra-feitiçaria para desfazê-lo. Taumaturgos peritos nesta magia aprendem princípios gerais para confundir outros rituais, ignorar seus efeitos ou desmorná-los prematuramente.

Sistema: Primeiro, o feiticeiro deve imaginar que ritual o aflige atualmente. Isso provavelmente é automático se ele conhece o ritual (a menos que o lançador tenha sido muito sutil ou o alvo seja idiota), mas por outro lado pode requerer alguma pesquisa (e testes de Inteligência + Ocultismo, à escolha do Narrador). Depois, a destrama acontece. O feiticeiro deve segurar um componente que seria usado no lançamento do ritual ofensor, então destruí-lo de alguma forma. Seus sucessos subtraem dos sucessos alcançados pelo feiticeiro original; se ele conseguir sumir com todos os sucessos, o ritual ofensor termina imediatamente, com todos os efeitos concomitantes. Assim, um rápido fim para Amarrar a Língua Acusadora permitiria o Tremere falar mal de seu inimigo novamente, mas um fim prematuro para um Contrato de Sangue o mandaria dolorosamente para o torpor e um fim prematuro para Noite do Coração Vermelho resultaria na Morte Final.

Somente rituais que tem uma duração podem ser destramados. Por exemplo, um Tremere que tenha jogado fora um Laço de Sangue através de um Abandonar os Grilhões (abaixo) não está constantemente sob os efeitos daquele ritual – uma vez que o ritual está completo, o Laço se vai e o ritual termina. Porém, um Tremere sofrendo de Passos do Aterrorizado seria considerado sob a duração deste ritual enquanto ele diminuísse seu movimento, assim ele poderia ser destramado. Note que um taumaturgo só pode destramar um ritual sobre si mesmo, não sobre os outros. Também, um taumaturgo sofrendo de múltiplos rituais deveria destramar cada um separadamente. Destramas múltipla podem ser acumuladas contra um ritual enquanto o tempo apropriado e os componentes possam se adquiridos.

Sistema LARP: Ritual Intermediário. Para destramar um ritual inimigo, você deve adquirir o componente necessário para o ritual original e fazer um Desafio Mental contra o feiticeiro original (encontre um Narrador para conduzir o teste privadamente; você não precisa deixar o oponente saber que você está fazendo). Se você tiver sucesso, o ritual chega a um fim imediato, e você sofre todos os resultados pelo fim do ritual (se tiver).

RITUAIS DE NÍVEL CINCO

Abandonar os Grilhões

Tão atenciosamente guardado como qualquer segredo dentro do clã, Abandonar os Grilhões parece sair das convenções normais da Taumaturgia. Teóricos ocultos notam que ele tem mais em comum com feitiçaria primitiva e passional do que com a aproximação da magia de sangue hermética sistemática e cerebral. Alguns até sugerem sombriamente sobre sua similaridade com o Vaulderie – pelo ritual Abandonar os Grilhões quebrar o Laço de Sangue.

Quebrar um Laço de Sangue é um processo cansativo. O taumaturgo deve ter acesso irrestrito ao alvo, bem como uma amostra de sangue de seu mestre. O ritual requer uma noite inteira; sua execução é excruciante tanto para o feiticeiro quanto para o alvo. O taumaturgo forma um laço para o alvo e o mestre com a mistura de sangue de todos os três, colocado num recipiente de vidro. Depois, o feiticeiro deve sangrar e escoriar o alvo – a maneira é de acordo com o estilo do taumaturgo; alguns podem mortificar a carne com chicotadas, enquanto outros podem aplicar ferretes. Uma vez que o alvo balance na corda da morte, o feiticeiro quebra o recipiente de vidro, derramando o sangue ao chão e arrebatando o Laço de Sangue. A mistura de sangue evapora num vapor escaldante que assobia, e o alvo está livre.

Claro, Abandonar os Grilhões permanece como um dos mais raros segredos Tremere. Poucos Feiticeiros podem ser confiados com tal potente conhecimento. Na verdade, a mera dica que um Tremere pode realizar este ritual é o bastante para fazer os outros Membros olharem pra ele com suspeitas renovadas – o Tremere tem meios místicos de roubar o sangue, assim quem dirá que um taumaturgo não possa livrar o vassalo de alguém e ao invés disso laçar a si mesmo? Mesmo aqueles Membros que sofrem sobre o açoite do Laço raramente confiariam num Tremere o bastante para arriscar passar pelo processo.

Sistema: O taumaturgo deve ter um ponto de sangue próprio, do alvo e do regente do alvo. (se o feiticeiro é o regente ou o alvo, nenhum sangue adicional é preciso). A escoriação causa três níveis de danos agravados sem absorção ao alvo, enquanto a carne é esfolada ou queimada. O vapor venenoso final inflige um nível adicional de dano agravado sem absorção sobre ambos, o feiticeiro e o alvo. O alvo perde um ponto permanente de Força de Vontade, mas se o ritual funcionar, o Laço de Sangue atrofia imediatamente. Porém, isso oferece nenhuma proteção contra a formação de outro Laço posterior.

Sistema LARP: Ritual Avançado. Quebrar um Laço de Sangue requer uma Característica de Sangue de cada um, o feiticeiro, o alvo e o regente (novamente, se o feiticeiro é o regente ou o alvo, nenhum sangue adicional é preciso). O alvo toma quatro níveis de dano agravado (dois em escala comprimida) e perde um ponto permanente da Característica Força de Vontade, enquanto o feiticeiro sofre um nível de dano agravado. Como sempre, o ritual requer um Desafio Estático vitorioso para funcionar. Obviamente, você não deve engajar em contato físico real ou escoriação para este ritual. Pelo tempo envolvido, o ritual é mais bem realizado fora de jogo, embora isso possa criar uma cena interessante se alguém interrompe no meio do rito.

Noite do Coração Vermelho

Neófitos sussurram que os anciões Tremere podem destruir completamente seus inimigos com apenas uma amostra de vitae. Embora nada seja assim tão simples, alguma verdade existe por trás desse medonho rumor. Com a Noite do Coração Vermelho, um taumaturgo pode despachar seus inimigos gritando de terror, matá-los diretamente ou forçar um confronto.

O taumaturgo precisa somente de uma amostra quantitativa do sangue da vítima. Durante o decorrer de uma noite inteira, o feiticeiro canta as sílabas do ritual continuamente. Depois da primeira iteração do ritual (que leva cerca de 10 minutos), a vítima repentinamente sente um mau pressentimento de medo. Sempre que o alvo encarar o feiticeiro, ele nota que um ritual está em progresso para matá-lo – e que ele ou deve escapar de seu poder, ou então encontrá-lo e interromper o feiticeiro seguindo o conhecimento sobrenatural transmitido. Uma vez que o ritual terminar ao amanhecer, se a vítima estiver dentro de seu alcance, ela espetacularmente desmancha-se em cinzas em questão de segundos.

Além do sangue da vítima, o feiticeiro deve ter uma efígie da vítima que ele mesmo tenha talhado do osso, madeira podre colhida à meia noite ou pedra de sepultura de uma lápide de um sacerdote fiel.

Sistema: Apesar de extremamente potente, Noite do Coração Vermelho não é um ritual onipotente. As chances são, tão logo ele comece, de que a vítima fuja da cidade ou então cace o feiticeiro. Por não haver saída – morte ou falha – isso significa que provavelmente a vítima não parará até que ela possa destruir o taumaturgo. Porém, se o feiticeiro conseguir completar o ritual com um Ponto de Sangue da vítima, o infeliz alvo imediatamente colapsa à Morte Final. O jogador testa para os sucessos do ritual tão logo ele inicia – se o teste falha, então o ritual não funcionará e a vítima não sentirá nada (embora o feiticeiro não saiba disso necessariamente). O jogador deve gastar também um Ponto de Força de Vontade para continuar realizando pela duração da noite toda, e se o ritual é parado ou interrompido em qualquer forma, ele falha.

Noite do Coração Vermelho tem uma distância limite. Conhecimento popular diz que o rito funciona “por sete léguas além do refúgio amaldiçoado”; taumaturgos científicos creditam o rito com um alcance de 50 a 60 Km. Desconsiderando, o alvo pode imediatamente saber se ele tem conseguido escapar do alcance do ritual, porque o sentimento de medo some – mas se ele retorna enquanto o ritual está em progresso, ele cai novamente em sua influência. Note que apesar do alvo poder saber se ele conseguiu escapar do alcance do ritual, o feiticeiro não sabe disso; é possível lançar Noite do Coração Vermelho sobre alguém que não está no alcance, sem saber que o ritual falhará.

Sistema LARP: Ritual Avançado. Você deve realizar este ritual fora do jogo; um Narrador deve estar alerta quando você iniciar, assim que você possa gastar o Ponto de Sangue da vítima e uma de suas Características de Força de Vontade, e assim que um Narrador possa alertar o alvo. Obviamente, a vítima provavelmente tentará fugir da cidade ou caçar e parar você. Se o ritual é interrompido, ele termina imediatamente sem efeito. Caso contrário, use a descrição acima. Tão logo todas as condições estejam reunidas e o ritual é jogado com sucesso, nenhum teste futuro é requerido.

RITUAIS DE NÍVEL SEIS

Osso da Contenção

Príncipes fracos algumas vezes dependem de um Osso das Mentiras para “entrevistar” novos visitantes em seus domínios. Enquanto o Osso das Mentiras é útil em extirpar Sabás infiltrados, diableristas e outras causas de problemas, é também um bom meio de ganhar a ira dos Membros respeitadas da cidade – poucos Membros gostam de ser acusados de mentir. Ainda, príncipes paranóicos contam com o osso para manter um punho de ferro sobre seus domínios, então recentemente os Tremere criaram esta variante do ritual.

Como um Osso das Mentiras, um Osso da Contenção vem de um osso centenário infundido em sangue por várias noites. Porém, diferente do Osso das Mentiras, o Osso da Contenção não compele a verdade; particularmente, isso ajuda os Tremere em disfarces.

Naturalmente, a própria existência deste ritual é um segredo cruelmente guardado. Se os príncipes descobrem que seus Ossos das Mentiras realmente dá apenas as respostas que os Tremere querem... bem, isso seria mais do que eles esperariam, mas não seria nada legal.

Sistema: Um Osso da Contenção parece um Osso das Mentiras: um osso velho com magia ritual colocada nele. Enquanto um Osso das Mentiras escurece e força a verdade sempre que o portador mente, um Osso da Contenção age dessa forma somente quando seu criador assim desejar. Os Tremere podem fazer o osso escurecer e então forçar o portador a falar uma mentira que o declarante é forçado a acreditar, enquanto o taumaturgo possa ver o osso. Como o Osso das Mentiras, um Osso da Contenção só funciona 10 vezes. Na ausência do criador, um Osso da Contenção funciona como um Osso das Mentiras normal, simplesmente para evitar possíveis complicações. (“Este Osso das Mentiras falhou em funcionar quando você sumiu da última convocação. Há alguma coisa que queira nos contar?”)

Sistema LARP: Ritual Superior. Enquanto seu criador possa vê-lo, o Osso da Contenção funciona como descrito acima. Um Narrador deve estar a mão para verificar que o alvo é forçado a falar uma mentira apropriada, se necessário.

RITUAIS DO CLANBOOK ASSAMITA

RITUAIS DE NÍVEL UM

Sangue da Paz

Este ritual permite ao vampiro converter um Ponto de Sangue numa droga potente. Usado para preparar uma bebida ou simplesmente aplicado na pele, o sangue tratado pode fazer o alvo cair em um sono profundo, embora o alvo possa tentar um teste de Força de Vontade para resistir este poder (dificuldade igual à Inteligência + Ciência do criador). O ritual leva 10 minutos e custa um Ponto de Sangue – um para trazê-lo e um para tratá-lo.

RITUAIS DE NÍVEL DOIS

Ligação de Sangue

O ritual cria um elo psíquico limitado entre dois personagens dispostos. Se uma pessoa é destruída, o outro irá saber instantaneamente e terá uma visão clara mas rápida da maneira como a pessoa morreu – por exemplo, se a pessoa caiu dignamente durante a execução de um contrato ou foi fatalmente enganado ou traído. O ritual custa a dois Pontos de Sangue de cada participante (embora somente um precise saber o ritual), e leva uma hora para completar.

RITUAIS DE NÍVEL CINCO

Luz da Vingança

Gastando um Ponto de Sangue e usando o sangue resultante para filtrar uma fonte de luz (sujando a lente de uma lanterna, por exemplo), o vampiro pode tornar uma fonte de luz artificial, temporariamente, numa arma com quase a potência da luz do sol. Qualquer vampiro atingido pela luz filtrada deve testar Vigor + Fortitude como se fosse atingido pelos raios diretos da luz do sol; a dificuldade do teste é igual ao nível de Taumaturgia do personagem. O efeito dura até que o sangue seque (2-10 minutos, dependendo da quantia de calor gerado pela luz), e o ritual leva três turnos. Danos feitos desta forma não são agravados.

RITUAIS DE NÍVEL SEIS

Evitar a Maldição

Um dos primeiros sucessos do programa de pesquisa *tajdid*, este ritual permite à um Assamite tolerar o sangue de outro Membro por um curto tempo. O ritual leva cinco minutos enquanto alimenta e o efeito dura o número de sucessos em Vigor + Ocultismo (dificuldade igual ao número de Pontos de Sangue bebidos + 2). Os Pontos de Sangue do Membro devem ser marcados com um "T" na ficha do personagem; eles serão os primeiros Pontos de Sangue usados para curar, poder Quietus, rituais Taumatúrgicos ou outros usos. No próximo turno, a imunidade do personagem termina e os Pontos de Sangue com um "T" são perdidos, e o personagem sofre um número igual de danos agravados.

RITUAIS DE NÍVEL SETE

Curando o Sangue

Meditando 10 minutos sem qualquer interrupção, o vampiro poderá usar Pontos de Sangue para curar danos agravados. A cura vai ao ritmo de um Ponto de Sangue por Nível de Vitalidade, sem nenhum gasto de Força de Vontade ou limites de Níveis de Vitalidade que podem ser recuperados por dia.

NOVOS RITUAIS ASSAMITA

RITUAIS DE NÍVEL UM

Tocar a Terra

Com antecedência, o usuário pega uma placa de barro ainda molhada e escreve nela o nome de um Assamita de geração menor. Depois de seca, a placa é posta em um ácido para amolecer novamente. Quando o usuário resolver realizar o ritual, usa tinta ou calcário para desenhar no chão de seu laboratório um olho estilizado, que deve ser grande o suficiente para conter um rato ou pequeno gato ou cachorro. Usando uma cunha e martelo, o usuário reduz a placa de barro a farelo. Mistura esse farelo com comida, colocada dentro do olho no chão e oferecida a um animal. Quando este comer a comida, o usuário corta a garganta dele e espera até que o sangue tenha se espalhado, cobrindo todo o olho. Quando o usuário falar no ouvido do animal, o Assamita cujo nome estava escrito na placa de barro irá ouvir, e poderá ouvir a resposta da boca do animal, não importando a distância que separe os dois. O usuário poderá usar qualquer trilha de magia para beneficiar o Assamita, bem como lhe passar um pequeno objeto, que caiba na palma de sua mão.

Seixo da Montanha

O usuário pega uma pedra do Monte Alamut, coloca em sua boca e medita por uma hora. Banha então a pedra em seu próprio sangue, e depois no sangue de outro Assamita. Deve então dar a pedra a este, entoando um encanto nomeando ambos como sucessores de Tiamat, Ahriman e todos os Shaitans do inferno. O ritual leva uma hora e meia para realizar. Em qualquer ponto subsequente, o outro Assamita pode colocar a pedra na boca e repetir o encantamento, criando um elo místico com o usuário similar àquele do Tocar a Terra.

RITUAIS DE NÍVEL DOIS

Dom do Touro de Mithras

O usuário e seu alvo devem estar conectados por um dos rituais acima. O vizir coloca uma pequena lâmina dentro de uma bolsa de plasma ou uma bolsa de carregar vinho, depois a retira e a passa para seu alvo. Este então faz uma incisão em seu peito, mas o sangue desaparece, reaparecendo na bolsa do vizir. Desta forma, o agente pode pagar em sangue pelos serviços do vizir.

RITUAIS DE NÍVEL TRÊS

Aproximar o Véu

O vizir entra em um transe transcendental requerido para receber visões. Ingere e banha-se no sangue de um boi recém morto, e medita. O ritual leva oito horas. O número de sucessos adquirido neste ritual subtrai da dificuldade do próximo teste de trilha ou ritual que o usuário fizer, antes de perder seu próximo ponto de sangue.

RITUAIS DE NÍVEL QUATRO

Rito do Triunfante Marduk

Este ritual é feito para um vizir assegurar sua autoridade. Este representa uma coroação de Marduk, com uma máscara e robe. Outros participantes, que devem ser Assamitas de geração mais alta, representam divindades menores e se dizem ser apenas faces de Marduk. Todos sangram em um recipiente, e todos bebem dele. Isso aumenta a dificuldade de qualquer ação por parte de um Assamita que ameace a vida ou a posição do vizir em um número igual ao número de sucessos de ativação. Dura até a próxima noite inauspiciosa.

Direcionar a Lança de Ahriman

O vizir engole uma imagem acurada do alvo ou uma de suas possessões. Espera por uma hora, e corta o objeto de sua barriga. Até a próxima noite inauspiciosa, qualquer Assamita que possuir o objeto terá melhores chances de matar o alvo, baixando as dificuldades de ações para esse fim em um número igual ao número de sucessos. Leva 2 horas para realizar.

RITUAIS DE NÍVEL CINCO

Rito da Morte e Vida de Marduk

O vizir faz contato com um outro Assamita, que informa o nome de uma vítima que ele pretende diablerizar. O feiticeiro faz uma cerimônia com pelo menos 3 outros participantes que saibam o ritual. O vizir faz Marduk, e os outros fazem Ea, sua mãe, Sarpanitu, sua consorte e o dragão do caos Tiamat. No ritual, Tiamat "mata" Marduk, que então "ressuscita" e o "destrói". Uma vez feito isso, o vizir deve sofrer um golpe duro de cada um dos participantes. Lágrimas de sangue escorrendo em sua face denotam o sucesso do ritual. Se o beneficiário conseguir diablerizar seu alvo antes do próximo nascer do Sol, o Senhor da vítima, todos os seus "irmãos" e suas progênes, e todos que tiverem laço de sangue com a vítima compartilham seu momento de morte. Cada um perde um ponto de sangue e 3 de Força de Vontade, que vão para o beneficiário, e depois que suas paradas estiverem cheias, para o vizir. Pelo período de 13 noites inauspiciosas, todos os afetados perdem um ponto de Força de Vontade a cada 10 minutos em que estiverem na presença do vizir ou do beneficiário, pois estes lhes trazem flashbacks do momento.

Vendo com os Olhos do Céu

O vizir entra em um transe e concentra-se em um alvo. Ele deve possuir uma imagem acurada do alvo, ou um objeto que ele possuiu. Consegue então uma visão revelando a localização precisa do alvo, não importa onde ele esteja.

RITUAIS DE NÍVEL SEIS

Da Garganta de Marduk

O vizir cria um substituto alquímico para sangue vampírico, permitindo a alguém que ingerir o suficiente reduzir sua Geração. O processo converte mercúrio, ouro derretido, proteínas animais e vegetais e outros ingredientes exóticos em vitae. Cada ritual, que leva oito horas, produz um quarto de ponto de sangue. Para reduzir sua Geração, um vampiro deve consumir um número de pontos de sangue igual ao máximo permitido da geração que deseja. Todo o sangue deve ser produzido pelo mesmo vizir, no mesmo laboratório, e o processo não pode exceder uma semana, ou toda a vitae já pronta é perdida. Quando a vitae está pronta, o Assamita tenta assimilar o sangue em seu corpo. Testa Vigor dificuldade 9, tendo que atingir um número de sucessos igual ao número de pontos de sangue consumidos em um teste resistido. Falhas não param o processo, mas infligem 6 níveis de dano letal.

RITUAIS DE FEITIÇARIA KOLDÚTICA

RITUAIS DE NÍVEL UM

Reflexões

O koldun chama os elementos presentes na localidade para saber mais informações sobre a área. O feiticeiro precisa simplesmente pegar qualquer objeto da sala, área ou localidade. O objeto deve consistir primariamente de material natural, ao invés de sintético; assim, um lápis satisfaz, mas um computador notebook não. Dentro das próximas 24 horas, o koldun pode lançar este ritual sobre o item.

Sistema: Por um número de turnos igual aos seus sucessos mais sua Força de Vontade, sua mente viaja para a área da qual o objeto foi tirado e ela pode prosseguir examinando em detalhes, até indo tão longe quanto olhar atrás de móveis ou dentro de gavetas que ela não procurou antes. Ela observa a área exatamente como ela estava quando tomou o objeto. Este ritual é particularmente útil para investigar o refúgio ou escritório de um inimigo à vontade. Qualquer objeto só pode ser usado uma vez, depois da qual ele se torna inútil para os propósitos deste ritual.

RITUAIS DE NÍVEL QUATRO

Abraço da Terra

Útil somente para Tzimisces, este ritual permite ao koldun invocar o espírito da terra para empossar o solo entorno dele. O Tzimisce pode substituir temporariamente este solo pela terra "nativa" que ele deve dormir normalmente.

Sistema: O koldun derrama dois Pontos de Sangue no solo em questão, não mais do que uma hora antes do amanhecer e gasta um Ponto de Força de Vontade temporaria. Então o solo é capaz de sustentá-lo por um dia, como se viesse de sua terra natal. Este ritual não pode ser feito mais do que uma vez por semana. É sugerido que o Narrador faça o teste ao invés do jogador, como o koldun não tem meios de saber se a magia foi bem sucedida até que ele tente ter um bom sono. Se o teste indica uma falha crítica, toda a Parada de Dados para a próxima noite sofre uma perda adicional de um dado, além da penalidade padrão por dormim fora de um solo favorecido.

RITUAIS DE NÍVEL CINCO

Olhar do Gorgon

O koldun é capaz de transformar uma única vítima em pedra.

Sistema: O alvo deve estar presente para o ritual de uma hora inteira, na qual o feiticeiro canta constantemente, gasta dois pontos Pontos de Sangue e derrama um terceiro. Este último Ponto de Sangue deve ser consumido (nem que seja à força) pelo alvo. Se o alvo é Membro ele pode resistir com um teste de Força de Vontade, dificuldade 8; seus sucessos são subtraídos dos do próprio koldun. A transformação dura um ano por sucesso com Membros; o efeito sobre mortais é permanente. Enquanto rocha, a vítima não pode sentir seu ambiente de forma alguma. Apesar de não gastar qualquer sangue enquanto petrificado, Membros tendem a sair do ritual em frenesi quando ele finalmente acaba (Auto-Controle dificuldade 9 para evitar). Alguns koldun Tzimisce são adeptos de esculpir seus alvos em formas mais "agradáveis" com Vicissitude antes de transformá-los num material mais durável.

RITUAIS DE FEITIÇARIA SETITA (AKHU)

RITUAIS DE NÍVEL UM

Bebida de Typhon

A maioria dos preparos da alquimia Setita começa por essa cerveja mágica misturada à vitae. Um sacerdote-doutrinador que não sabe preparar a Bebida de Typhon pode desistir de buscar conhecimentos alquímicos mais profundos. Essa bebida sustenta carniçais como se fosse o verdadeiro vitae vampírico. Vampiros também podem bebe-la.

Por si só, essa bebida não possui outras propriedades. Ela não pode ser usada para abraçar um mortal e nem para lhe impor um Laço de Sangue. O processo de destilação neutraliza esses aspectos da vitae.

Sistema: O processo de produção da Bebida de Typhon demora um mês, começando e terminando na lua nova. A cada galão de bebida produzida, o magista acrescentará o equivalente a um Ponto de Sangue de seu próprio vitae. O processo de destilação multiplica o vitae, de modo que um Carniçal poderá adquirir um Ponto de Sangue para cada um quarto de galão de bebida ingerida. Porém vampiros conseguem apenas um ponto de Sangue por galão ingerido — o mesmo tanto que foi investido na fabricação da bebida. Para vampiros a magia da bebida se restringe ao fato de que eles podem bebe-la sem ter que perdê-la segundos após ter sido armazenada. Eles podem inclusive ficar embriagados com a mesma e depois sofrerem uma ressaca.

Inscriver no Livro de Set

Muitos rituais Akhu requerem que seja feita a leitura de preces contidas no Livro da Peregrinação Noturna*. Para alguns propósitos apenas as palavras são suficientes. Rituais poderosos, porém, requerem o uso especial de pergaminhos consagrados. O feiticeiro deverá copiar à mão, com escrita hieroglífica, sobre um pergaminho confeccionado com papiro autentico, valendo-se de vitae vampírica como tinta. Isso normalmente leva alguns anos. Mais ninguém poderá manusear a cópia até que ela seja finalizada. O copiadador deverá evitar qualquer mancha, sujeira, rasura ou qualquer outro tipo de impureza. Cópias consagradas do Livro da Peregrinação Noturna valem enormes somas de dinheiro ou grandes favores no templo Setita.

Além da sua presença ser muito importante para a execução de vários rituais poderosos, um Livro de Set consagrado aumenta as chances de sucesso na execução de outros rituais pelo sacerdote-doutrinador, devido apenas à sua mera presença. Um efeito mágico adicional é o fato de que o livro pega fogo se exposto à luz solar.

Um feiticeiro pode, também, usar esse demorado ritual para escrever outros textos. Nesse caso, o livro resultante também pega fogo se exposto à luz solar, mas não terá nenhum efeito mágico além desse. Os Setitas se valem desse aspecto do ritual para manter outros textos sagrados longe das mãos de mortais.

Sistema: Inscriver no Livro de Set requer o costumeiro teste de Inteligência + Ocultismo (dificuldade 4). A falha indica que o personagem não preencheu determinadas condições do ritual enquanto escrevia o texto, ou que cometeu erros demais. O copiadador não precisa usar a sua própria vitae no processo, mas tal cuidado confere algum prestígio à cópia.

***Nota do Tradutor:** Esse é o mesmo livro que anteriormente foi traduzido como Livro da Progressão Noturna. A atual alternativa de tradução parece mais "palatável" que a anterior. O nome original do livro é Book of the Coming Forth by Night.

Selar os Portais do Sangue

Os sacerdotes-doutrinadores egípcios prescreviam amuletos de Set para prevenir abortos espontâneos e excesso de fluxo menstrual, pois a masculinidade brutal do Deus Negro assustava o útero enfermo que, então se contraía e cessava o fluxo. Setitas egípcios ainda negociam os favores desse encantamento, apesar de que eles não contam aos seus clientes sobre um de seus poderes.

Sistema: O amuleto não requer nenhum cuidado especial para ser inscrito e consagrado. A mulher que carregar o amuleto não correrá o risco de aborto e suas menstruações serão tremendamente reduzidas. Mas na verdade, o sangue menstrual será passado para o sacerdote-doutrinador; um ponto de sangue por mês, mas nunca mais do que isso. Se a portadora não usar o amuleto durante um ciclo menstrual a magia é quebrada. A magia dura um mês por sucesso no teste de encantamento.

RITUAIS DE NÍVEL DOIS

Abertura da Boca

Esse ritual mágico imita um dos ritos egípcios comuns executados antes do enterro. O rito funerário conferia ao falecido a habilidade de respirar e falar no Mundo Inferior. O ritual Akhu permite que um fantasma fale através de seu próprio cadáver.

A Abertura da Boca só funciona se o cadáver ainda possuir uma cabeça e língua intactas. O magista borriфа o cadáver com água e natrão (um sal natural usado no processo de mumificação), coloca três amuletos sobre o corpo e recita uma prece funerária. No final o magista toca a boca do cadáver com o bastão cerimonial enquanto o comanda a falar.

Sistema: Se o sacerdote executar o ritual corretamente, o morto poderá ouvir e falar por um minuto, mas não poderá executar nenhum outro tipo de ação. O ritual não obriga o cadáver a falar a verdade; nem sequer ele sabe nada além do que já sabia antes de morrer. Ele, além disso, não poderá falar da vida após a morte e nem do Mundo Inferior (se argüido sobre o motivo, ele responderá que Osíris o proibiu de falar sobre tais temas... mesmo que a pessoa jamais tenha ouvido falar em Osíris durante a vida. Magia é algo misterioso). A Abertura da Boca só funciona uma vez para cada magista em particular sobre uma determinada pessoa.

Sonhos de Duat

Por intermédio de uma invocação a Set, o magista amaldiçoa uma vítima para que ela sofra pesadelos terríveis. O magista precisa de uma parte do corpo da vítima, como pontas de unha e fios de cabelo. Ele a coloca no interior de uma figura de cera na qual ele vai inscrever o nome da vítima (o mais próximo possível do que seja permitido pela escrita hieroglífica). Enquanto recita a maldição, o magista banha a figura numa mistura amarga de água e natrão que deve ser declarada como proveniente do rio de Duat. Então, a vítima irá sonhar com os horrores de Duat.

Sistema: Diferentemente de outros rituais, esse usará o nível de Força de Vontade da vítima como dificuldades do teste. Para cada noite na qual o magista for bem sucedido em amaldiçoar a vítima com pesadelos, essa perderá um ponto temporário de Força de Vontade.

Se o jogador do magista rolar uma falha crítica, a vítima terá um sonho diferente. Durante o pesadelo, em meio à escuridão, monstros e morte, aparecerá um barco iluminado e remado por homens e mulheres com cabeças de animais. Um homem com cabeça de íbis — o deus Thoth — diz à vítima como o magista a amaldiçoou e lhe dá o nome do magista. (O problema da magia religiosa é que ela falha também de maneira religiosa. Ao aceitar a realidade de um deus, a magia setita também aceita o poder de outros deuses que possam interferir).

RITUAIS DE NÍVEL TRÊS

Elixir da Alma Ligada

Essa bebida mágica consiste em uma mistura da Bebida de Typhon misturada com sucos e resinas de diversas ervas incluindo maconha, ópio e mandrágora. Antes da administração do Elixir da Alma Ligada o magista derrama a bebida sobre uma estrela que possua uma oração para Anúbis inscrita nela, então coleta a bebida derramada em um bacia. O sacerdote relembra a missão do deus de julgar os mortos e solicita um poder semelhante de enxergar os corações dos outros.

Pessoas que bebam do elixir sentem as sensações e emoções umas das outras enquanto elas permanecerem dentro do campo visual. Ela também torna aquele que bebeu completamente incapaz de resistir qualquer tipo de controle mental: a droga abre sua alma e ele não poderá mais definir quais pensamentos são seus e quais não são. Tanto vampiros quanto mortais podem beber o Elixir da Alma Ligada.

Sistema: Cada preparação do Elixir da Alma Ligada cria duas doses. Uma pessoa sob influência do elixir sentirá o prazer, a dor, pensamentos e emoções de qualquer outro que também esteja usando o elixir nas proximidades. Sendo assim, se um dos usuários do elixir sofre alguma penalidade por ferimentos, todos os outros usuários também sofrerão a mesma penalidade. Se um personagem precisar fazer um teste para resistir ao Frenesi ou ao Röttschreck, todos os demais personagens também o terão de fazer. Por outro lado, todos que estiverem conectados podem utilizar as Habilidades de um dos participantes como se fossem deles mesmos.

Um usuário do Elixir da Alma Ligada não pode resistir à Dominação, Presença ou qualquer outra magia de controle mental. Qualquer uso desse tipo de magia ou disciplina sobre o usuário ganha automaticamente um sucesso imediato que não poderá ser cancelado por nenhum resultado de 1 no teste de ativação. A vítima não poderá usar Força de Vontade para resistir a esse controle. Cada hora após a tomada do Elixir, cada usuário terá de fazer um teste de Vigor (dificuldade de 6) para escapar dos efeitos do mesmo.

Envio de Escorpiões

Set enviou um escorpião para envenenar o infante Hórus. Esse ritual simula o mito ao criar um escorpião mágico que atacará um único alvo pré-determinado. O veneno mágico do escorpião tem uma ótima chance de matar um mortal e pode causar uma séria inconveniência a um vampiro.

O magista irá confeccionar um modelo de cera de um escorpião que conterà também uma ponta de unha, cabelo, cuspe ou qualquer outra coisa que provenha do corpo da vítima. Ela escreve o nome de Set com tinta verde no corpo do escorpião de cera e recita o mito do envenenamento de Hórus (mas omite o trecho em que o deus foi curado). Então ele deixa o modelo de escorpião em um local freqüentado pela vítima. A próxima vez que a vítima chegar perto do escorpião, esse se transformará em um escorpião de verdade e ferocizará a vítima.

Sistema: O veneno do escorpião causa um ponto de dano letal a cada 15 minutos. O dano é interrompido se a vítima for bem sucedida em um teste de Vigor com dificuldade de 7 (apesar de que vampiros poderão usar sangue para aumentar seu Vigor para resistir ao veneno). Esse veneno também afeta Lupinos, Changelings e outras raças sobrenaturais que possuam corpos físicos.

A vítima pode ver o escorpião antes que ele ataque (Percepção + Prontidão, dificuldade de 7 devido por ele ser pequeno, ou 9 se a vítima não estiver procurando por ele). Se a vítima matar o escorpião antes que esse a ferre ele se transformará em um modelo de cera. Se o escorpião morrer depois de ter ferido ele permanecerá com a forma de um escorpião de verdade.

RITUAIS DE NÍVEL QUATRO

Areia Mutiladora

Um punhado de areia consagrada do rio Nilo pode forçar toda sorte de espíritos a voltarem de onde vieram. De certa maneira, a Areia Mutiladora tem um poder limitado sobre todas as criaturas sobrenaturais. De fato, um magista usou areia do Nilo para impedir que uma serpente mágica gigante conseguisse reunir suas duas metades cortadas.

O magista precisa obter a autentica areia do rio egípcio, lavada até que esteja completamente limpa e seca na luz do sol. Ele irá untar a areia com perfumes, natrão e algumas gotas de sua própria vitae e cantar uma litania em homenagem ao Nilo. Quando usar a Areia Mutiladora, o magista invocará um deus egípcio apropriado contra qualquer espírito ou criatura sobrenatural que ele encontre. Contra aparições ele poderá chamar Anúbis para carregar a mesma de volta para o Mundo Inferior. Ra ou Set funcionam igualmente para exorcizar os demônios de Duat. Seker afeta vampiros. Um magista eficiente saberá intuitivamente qual deus funcionará melhor em cada circunstância.

Sistema: Um magista pode encantar a Areia Mutiladora antecipadamente. A mesma manterá seu poder até o raiar do dia. Uma vez que o espírito tenha sido exorcizado ele retornará para seu lar; a areia egípcia funciona contra todos os espíritos, não apenas contra os de origem egípcia. Esse espírito não poderá retornar à Terra até o próximo pôr do sol.

Um vampiro, lobisomem ou outra criatura sobrenatural temporariamente perderá quaisquer habilidades regenerativas que possua. Esse aspecto do poder dura um minuto.

Convocação de Sebau

Um sacerdote-doutrinador pode usar um modelo de barro para convocar Sebau — os demônios de Duat — e enviá-los para atacar seus inimigos ou executar determinadas tarefas. O magista deverá esculpir o modelo com suas próprias mãos, usando barro misturado com o equivalente a um ponto de sangue de sua própria vitae.

Sistema: Se o ritual for bem sucedido o magista poderá impor um serviço que possa ser executado em uma noite a um demônio-sebau. Se o jogador apresentar uma falha crítica no teste, o personagem será atacado pelo demônio. Se o magista quiser que o demônio ataque uma vítima específica ele precisará do Nome Verdadeiro da vítima ou alguma parte do corpo desta.

RITUAIS DE NÍVEL CINCO

Cippus de Banimento

Os egípcios valorizavam muito a estrela com a figura do infante Hórus pisando sobre crocodilos e esmagando escorpiões e serpentes com as próprias mãos. Essa estátuas — chamadas cippi — serviam como amuletos para repelir essas criaturas assim como, também, qualquer força maligna do mundo. Os seguidores de Set raramente confeccionam esses amuletos. Dificilmente os Setitas usam a figura de Hórus em suas magias, mas o poder de um inimigo, ainda assim, é poder.

Essa estrela encantada serve para proteger contra espíritos, não contra animais materiais. Um cippus consagrado barra a presença de todos fora os mais poderosos espíritos demoníacos de Duat. Os Tremere possuem alguns Cippi de Banimento e capelas brigam entre si pela posse de tais objetos em locais onde os Setitas são poderosos. O custo especial da confecção de um Cippus de Banimento garante que os Tremere nunca possuam o suficiente deles para se contentarem.

Sistema: Os espíritos de Duat não poderão se aproximar mais de 30 metros de um Cippus de Banimento. Se ele tentar fazê-lo será repellido de volta para Duat. Nenhuma condição especial é requerida para a confecção do cippus. O encantamento da estrela requer algumas horas de orações, exorcismo com areia, água e incenso e o banho da estrela em mel, cerveja e sangue de crocodilo, uma vespa e escorpiões esmagados. No final da cerimônia o sacerdote deixa que a luz do sol queime sua mão até que a mesma vire cinzas enquanto essa permanece em cima da estrela. Terminar a oração final enquanto deixa a própria mão queimar com luz solar custa ao personagem um ponto de Força de Vontade permanente. Não esquecer de que isso também custará um ponto de Dano Agravado. Daí para frente, o Cippus de Banimento funcionará por si só, continuamente. Alguns Cippus de Banimento possuem

milhares de anos.

RITUAIS DE NÍVEL SEIS

Múmia Híbrida

O magista pode suturar partes separadas de cadáveres de humanos e animais, mumificar o conjunto e convidar um espírito a ocupar e animar esse khat remendado. Formas típicas de Múmias Híbridas incluem homens e mulheres com cabeças de animais em uma imitação (ou paródia) dos deuses egípcios, ou bestas com cabeças e mãos humanas.

Para criar uma Múmia Híbrida é preciso um corpo humano e outro animal em boas condições além do material adequado para o processo de mumificação. O estágio físico da preparação demora 40 dias, como no processo mundano de mumificação, mas inclui vários rituais subsidiários. No final, o magista conduz uma invocação de Apep e outras entidades temíveis do Mundo Inferior durante uma hora, enquanto defuma o cadáver enfaixado que repousa acima de uma fogueira de fogo nocivo e fétido.

Poucos são os fantasmas que consentem em ocupar tal cadáver remendado com aspecto de animalesco. Ao invés disso, os sacerdotes-doutrinadores invocam fantasmas malignos e enlouquecidos chamados Espectros, que de alguma maneira escaparam ao julgamento, e os Devoradores de Corações, ou demônios de Duat que jamais foram humanos. Alguns poucos magistas Setitas poderosos empregam Múmias Híbridas como servas.

Sistema: Apesar de também requerer o rotineiro teste de Inteligência + Ocultismo (dificuldade de 8) o jogador do magista também precisará gastar um número variável de pontos de Força de Vontade no final do ritual. Múmias Híbridas são mais duradouras que os Zumbis da Necromancia: eles podem durar milhares de anos enquanto se restringirem a habitar criptas e labirintos subterrâneos. Misericordiosamente, eles se decompõem rapidamente quando são expostos à luz solar ou aos incrédulos dos tempos modernos.

O jogador do magista deve definir as Estatísticas da Múmia Híbrida antecipadamente. Uma Múmia Híbrida começa com um ponto grátis em cada Atributo físico e mental. Um sacerdote-doutrinador pode criar uma Múmia Híbrida com até 3 pontos de Destreza, enquanto Força e Vigor pode chegar até o nível que o jogador queira: simplesmente o magista deverá se valer de pedaços maiores e mais fortes para compor o cadáver. Híbridos podem ter até dois pontos em Inteligência e Raciocínio ou Habilidades (eles não têm Atributos Sociais, porém). Para cada três pontos em Atributos ou Habilidades que a Múmia Híbrida ganhar, o magista gastará um ponto de Força de Vontade. Uma Múmia Híbrida recém criada não poderá possuir nenhuma Habilidade que seu criador não possua, ou em um nível superior a esse.

Múmias Híbridas podem aprender com a experiência, contudo, e aumentar Carisma, Manipulação, Atributos mentais e Habilidades. Aumentar uma estatística requer quatro vezes mais do que a mesma custaria a um vampiro.

A Múmia Híbrida é um personagem por si só. Seu criador pode escravizar sua vontade com Disciplinas ou magias, mas a múmia possui uma mente própria e seus próprios interesses.

RITUAIS DO CHICAGO BY NIGHT

RITUAIS DE NÍVEL DOIS

Convocar o Espírito Insone

Este ritual permite ao feiticeiro a falar com alguém que tenha morrido. Feitiço bem sucedido requer um teste de Inteligência + Ocultismo (dificuldade é a Força de Vontade do alvo); o feiticeiro precisa de dois sucessos. Este ritual deve ser feito a até três metros do cadáver. Se o feiticeiro tentar comunicar com um fantasma, ele não terá que estar perto do corpo mas deve estar na área em que o fantasma assombra. Este feitiço não afeta vampiros a menos que tenham sido destruídos.

RITUAIS DE NÍVEL TRÊS

Olhos do Passado

Este ritual mostra o que aconteceu na localização presente do feiticeiro até um específico momento no passado, no máximo, cinco anos atrás. O vampiro pode ver o que aconteceu no passado como se ele tivesse estado onde está agora.

Ilusão da Morte Tranquila

Este ritual cura ferimentos óbvios em um cadáver, faz o corpo parecer como se tivesse morrido de causas naturais. Embora ele não adicione sangue ao corpo, este ritual reduz a chance de alguém notar como ele se foi. O corpo precisa ter ainda metade do sangue original para o ritual ser bem sucedido. O vampiro deve espanar o corpo com penas brancas.

Mente Humana

Este ritual garante ao alvo quatro pontos de Força de Vontade extras úteis somente para prevenir o frenesi. O feiticeiro e o alvo devem dividir um Ponto de Sangue, proibindo o Tremere de lançar o feitiço nele mesmo.

A Mudança Despercebida

Este ritual afeta uma área delineada com sangue de lobo derramada de um jarro de prata. Então, qualquer Lupino que entre na área irá, automaticamente, mudar para Lupus (lobo total) a menos que ele faça um teste bem sucedido de Força de Vontade (dificuldade 9).

RITUAIS DE NÍVEL QUATRO

Inocência do Coração de Criança

Este ritual protege um vampiro do poder de Auspício de Percepção da Aura. Qualquer um que use esse poder no feiticeiro perceberá uma aura branca, limpa de qualquer sinal de vampirismo. Um brinquedo que um dia pertenceu à uma criança mortal deve ser carregado com o vampiro enquanto o ritual tem efeito. Nicolai inventou este ritual e é extremamente orgulhoso disso. Ele ainda não demonstrou isso para nenhum outro Tremere; ele espera revelar ao clã em um momento particularmente dramático.

Rasgando a Doce Terra

Este ritual abre um abismo de 3x3 metros até o local de descanso subterrâneo de um vampiro em estado de Mesclar na Terra. O ritual acorda, automaticamente, o Cainita alvo se ele estiver dormindo mas não acordará ele se estiver em torpor. O ritual deve ser feito no lugar exato onde o vampiro entrou na terra e o feiticeiro deve golpear o solo com um chicote de couro.

Maldição da Metamorfose

Este ritual transforma um alvo em morcego como o quarto nível da Disciplina Metamorfose. O alvo deve beber um frasco com o sangue de um morcego hematófago com raiva (doença). O ritual pode ser lançado em um Membro ou mortal e o alvo somente voltará a forma humana quando o feitiço for feito novamente sobre ele.

RITUAIS DE NÍVEL SEIS

Areias do Tempo

O vampiro deve encantar um vaso de mármore cheio de areia branca e cacos de vidro em um ritual de cinco horas. No final do ritual ele testa Destreza + Ocultismo (dificuldade 7). Se o ritual foi bem sucedido, a areia irá, misticamente, tornar lento qualquer um sobre quem a areia for jogada. Isso leva o alvo a fazer uma ação sempre que passar o número de turnos igual ao número de sucessos do teste. Assim, se o vampiro tirar cinco sucessos no ritual, o alvo só poderá fazer uma ação depois de cinco turnos. Note que Rapidez pode, parcialmente ou totalmente, negar o efeito; se o alvo no último caso, tiver dois pontos em Rapidez, ele poderá fazer uma ação a cada três turnos, embora ao custo de dois pontos de sangue. (Dica: não dizem nada sobre a duração do efeito, sugiro cerca de uma hora ou uma cena)

Retirado do Chicago by Night - 2th

RITUAIS DO MILWAUKEE BY NIGHT

RITUAIS DE NÍVEL TRÊS

Ritual das Trevas

Cria uma escuridão muito poderosa no Refúgio do praticante. Estas trevas não podem ser vistas através delas por intrusos, mas o praticante do feitiço pode ver facilmente. O praticante deve esfregar fuligem de um carvão nas janelas e o ritual leva uma hora. Carna inventou este ritual quando ela estava em um local apertado 300 anos atrás. Ela estará disposta a ensinar este ritual para outros Tremere e alguns outros Tremere já o conhece. As trevas durarão até que a luz do sol as atinja (se o refúgio é subterrâneo isso pode ser pra sempre).

O Vigia

Chama para o praticante um pequeno rato que então irá onde o praticante dizê-lo e procurará o que quer que o praticante diga-o para procurar. Então, o rato pode retornar e, pressionando cabeças com o praticante, "mostrar" ao Taumaturgo o que ele viu. O rato pode até mesmo ser instruído para esconder itens pequenos, embora o praticante deva ser bem explícito quanto ao quê ele queira roubar e onde ele está localizado. Este pequeno ritual leva cerca de 20 minutos para ser feito e requer que alimente o rato com pequenas quantidades de álcool. Este ritual foi criado pelo mentor de Victor para ajudá-lo vigiar outros Vampiros. O rato permanecerá em serviço até o nascer do sol. Ele ainda pode ser afetado normalmente pela disciplina Animalismo.

Mãos de Lâmina

Leva 10 minutos para completar e requer dois pontos de sangue. Quando terminado, este ritual dá ao Tremere mãos muito afiadas que causam um dado extra de dano quando elas são usadas para atacar. Ele dura até o próximo nascer do sol. Aperfeiçoado por Victor, ele não dividirá este ritual com muitos. Note que o praticante deve ser muito cuidadoso sobre o que ele toca (especialmente si mesmo), e terá dificuldade quando manusear objetos delicados.

Ilusão de Perfeição

É o ritual perfeito para Vampiros deformados de algum modo ou que queiram permanecer escondidos. O ritual leva um pouco menos de uma hora e requer uma máscara branca lisa, posta no final do próprio ritual. Uma vez completo, o praticante se parece como uma pessoa comum, em seus 20 e poucos anos, com uma face não-descrita e um corpo médio. A ilusão permite ao praticante misturar-se facilmente à multidões. Ele também muda a face do praticante para facilitar escapes. Inventado pelo Dr. Mortius para esconder suas deformidades quando em público, ele dividirá alegremente com qualquer Vampiro Taumaturgo amigável. Note que Membros com Auspícios pode penetrar o disfarce e, para a surpresa final de muitos Tremere, Lupinos também podem.

Casa Assombrada

Pode ser lançado sobre o Refúgio de qualquer Vampiro. Rumores logo circularão entre os mortais de que a casa é assombrada e deve ser evitada. Enquanto hoje muitos mortais professam desacreditar em tais coisas, mesmo eles serão perturbados pelo lugar e não desejarão se aproximar dele. O ritual leva três horas e envolve três Pontos de Sangue para abastecer o feitiço (mais Pontos de Sangue podem intensificar o efeito). A casa permanecerá "assombrada" por cerca de 10 anos, quando os mortais começarão a pensar que ela simplesmente está "abandonada" ou é "estranha" ao invés de assombrada. Este ritual a muito tempo tem sido proibido pelos Tremere como um risco para a Máscara, mas Dr. Mortius estava presente antes que a lei fosse feita e ainda conhece (e usa) o feitiço. Ele não gosta de ser perturbado.

RITUAIS DE NÍVEL CINCO

Maldição de Clytaemnestra

Permite ao praticante destruir uma pessoa envelhecendo rapidamente seu corpo até que ele definha ao pó (ao nada). O praticante deve ter um objeto pessoal do alvo bem como um pouco de seu sangue. O ritual leva um dia inteiro para ser feito e, uma vez terminado, o alvo resiste com Vigor e Fortitude contra uma dificuldade determinada pelo número de Pontos de Sangue que o praticante gastou durante o ritual. Três oitos são necessários para manter o alvo vivo e mesmo assim ele é considerado Aleijado, embora somente temporariamente. O feitiço só afeta homens e invariavelmente custa a Humanidade do praticante. Este ritual é a criação de Carna, que o usa para destruir os amantes que a traem.

Retirado do Milwaukee by Night - 2th

RITUAIS DO NEW YORK BY NIGHT

RITUAIS DE NÍVEL UM

Sangue em Água

Todo sangue espirrado dentro do alcance deste ritual transmuta-se em água. Isto é usado mais freqüentemente para remover marcas de sangue, seja como resultado de um jogo sujo ou ritos que envolvam sangue para marcar ou outro efeito designado. O taumaturgo derrama um copo de água através dos dedos de sua mão estendida enquanto lança o ritual.

Sistema: O ritual requer os cinco minutos padrão e afeta um raio tão largo quanto o taumaturgo possa cuspir, mas limpará a área do sangue totalmente. Sangue em recipientes e seres vivos não serão afetados, somente sangue derramado.

Note que certos rituais e poderes requerem marcas de sangue ou sangue aplicado num objeto (assim como Proteção vs. Carniçais, ou Trilha Intransponível). Este poder não tem efeito sobre sangue usado para criar efeitos de Disciplinas ativos ou dormentes - ele não poderia ser usado para remover Proteção vs. Carniçais, embora ele possa ser usado para limpar um círculo de sangue desenhado para prender um demônio, logo que a prisão seja feita e terminada.

Vitae Luminosa (Ritual Nível Um)

Este ritual duplica os efeitos de fontes de luz alternada sobre a vitae, fazendo o sangue brilhar na visão do feiticeiro. Isso é usado mais freqüentemente para ter certeza que uma área tem sido limpada suficientemente no laboratório de uma capela, mas ele também tem várias aplicações úteis fora da capela. O feiticeiro olha através do buraco de uma agulha quando usa este ritual.

Sistema: Este ritual dura por uma cena, durante a qual o sangue sobre uma superfície, não importa quão pequena a área ou quão fraca, brilha um púrpura iridescente. Da mais velha digital sangrenta sobre uma prancheta até uma poça de sangue embaixo do corpo da vítima de um assassino, tudo se torna visível.

Este poder não tem efeito sobre sangue dentro de uma pessoa ou recipiente. Se o taumaturgo abre uma vasilha contendo sangue, ele verá a vitae na cor púrpura normal, mas este ritual não o permite ver através de outros objetos.

RITUAIS DE NÍVEL DOIS

Obscurecer a Malícia

Neste ritual, o feiticeiro derrama sua própria vitae na ferida de um corpo. O sangue coagula e a ferida "cura" durante o curso do ritual. Este ritual não pode ser usado para curar os vivos ou mortos-vivos, embora ele possa esconder evidências de alimentação ou outras violências físicas num corpo.

Sistema: Os sucessos do jogador no teste de ativação determina a visibilidade da cicatriz. Um sucesso indica uma ferida bem visível (que nem deve ter curado antes que a vítima sofresse o tal trauma que a matou...) enquanto cinco sucessos cura a ferida pós morte perfeitamente. Este ritual funciona somente para feridas - venenos, asfixia, etc. ainda serão evidentes com uma autópsia completa; embora tal resultado possa provar equivocada sem outras marcas intrigantes.

RITUAL DE NÍVEL TRÊS

Farol do Ego

Enquanto Calebros relaciona uma grande quantidade de poder para este ritual, ele não é tão potente quanto ele acredita que é. Na verdade, o ritual em si é muito raro, devido à muitos anciões Tremere cultivarem algum tipo de paranóia. Enquanto o ritual realmente localiza um Membro sem esforço, poucos destes anciões querem ser encontrados tão facilmente, e guardam o segredo de sua execução. Este ritual revela a localização de um Membro específico para o feiticeiro, enquanto ele esteja dentro de uma noite de viagem da localização atual do feiticeiro. O feiticeiro recebe uma imagem mental, tipo um sonho, da localização atual do alvo. Este ritual requer alguma porção do corpo do alvo, tão pequeno quanto: um cabelo, um dedo cortado, um dente, uma unha.

Sistema: O taumaturgo realiza o ritual normalmente, que destrói o material coletado do alvo num sopro de fumaça amarela. O feiticeiro inala a fumaça, que cria a visão em sua mente. Se o ritual falha, ou se o alvo está fora do alcance ("dentro de uma noite de viagem" parece uma medida arcana, igual à distância que o feiticeiro pode viajar a pé numa noite), ele fornece nenhuma imagem, embora ele destrua a amostra de carne.

Retirado do New York by Night - 2th

RITUAIS DO DIRTY SECRETS OF BLACK HAND

RITUAIS DE NÍVEL UM

Preservar cadáver

Este ritual permite ao praticante criar um elixir especial que previne coisas mortas de apodrecer e decompor-se. O ritual requer que o feiticeiro use as mãos, revestindo o material a ser preservado com um líquido especial composto de matéria orgânica apodrecida e ervas raras. Uma vez que o líquido seca na superfície, o material fica protegido indefinidamente. O ritual produz elixir bastante para cobrir um corpo adulto. O elixir perderá a potência caso não seja usado dentro de uma semana após ser feito. Este ritual é amplamente conhecido entre os Nagaraja.

RITUAIS DE NÍVEL DOIS

Água Negra

O Taumaturgo pode verter um óleo negro numa poça d'água, assim tornando a água maciçamente escura. A água negra não pode ser vista através da superfície, mas não tem outro efeito. A superfície da água permanecerá negra até que o efeito seja dissipado, a água evapore ou a água negra seja diluída com uma grande quantidade de água normal. Antigos Taumaturgos usavam este ritual para escurecer a água de seus fossos ou poços, assim seus guardiões aquáticos não poderiam ser vistos.

Uma gota do óleo cobre uma área de uma pequena piscina de natação. O óleo dura por uma semana, mas uma grande quantidade pode ser feita de uma vez.

RITUAIS DE NÍVEL TRÊS

Dançarinos do Luar

Este ritual foi criado por um solitário e insano Membro para criar a ilusão de aparições fantasmagóricas e música. As aparições assemelham-se com cinco ou mais pares de dança de um tempo da história à escolha do Taumaturgo. As aparições não são espíritos e eles não são sensíveis - são meramente ilusões que dançam para a música. O efeito dura até o amanhecer, embora o Taumaturgo possa dissipá-los à qualquer hora. Alguns Toreadores lançam este ritual em seus encontros.

RITUAIS DE NÍVEL QUATRO

Portal das Sombras

Este ritual permite ao Taumaturgo entrar ou deixar a "Terra das Sombras" (Shadowlands) apenas pintando um X sobre cada olho e então atravessando uma sombra extremamente escura. A sombra abrirá na Shadowland correspondente e o personagem pode levar qualquer coisa que possa carregar. O X deve ser marcado com pó feito de carvão e cinzas humanas.

RITUAIS DE NÍVEL CINCO

Brisa Assombrosa

O Taumaturgo pode chamar um vento leve e sobrenatural que serve mais para assustar que para ferir. Ele é arrepiante e aqueles que prestam atenção podem ouvir os avisos, maldições, gritos e gargalhadas carregados pelos mortos. Aquelles que olham cuidadosamente podem ver a forma de pessoas girando no vento. O vento pode até mesmo ser chamado dentro de áreas fechadas.

O vento aumenta a dificuldade dos testes de Percepção em 2 e todos os outros testes em 1. Além disso, todo mortal sujeito ao vento, que cobre a área de visão do Taumaturgo inteira, deve fazer um teste de Coragem (dificuldade 5) ou ele correrá em pânico.

Passagem para a Shadowland

O vampiro pode passar em qualquer localização da Shadowland fisicamente, desde que ele já tenha estado no local antes. Isso requer que o vampiro se mate "simbolicamente" cravando uma adaga especialmente preparada dentro do seu coração (causando no mínimo 2 níveis de ferimento) e caindo em um corpo de água fundo o bastante para cobri-lo. A adaga deve ser feita de prata pura e o cabo deve ter no mínimo um dente de vampiro trabalhado no cabo. Quando ele retornar da Shadowland, ele reaparecerá na água. Membros da Mão Negra usam este ritual para chegar em Enoque.

RITUAIS DE NÍVEL SEIS

Sepulcro Amontoado

Muitos membros da Mão Negra chegaram em Enoque pela primeira vez através deste ritual, que é similar à "Passagem para a Shadowland" exceto que este pode afetar um grupo inteiro. Todos indo para a Shadowland devem ser enterrados juntos em uma cova usando terra misturada com restos carnis de, no mínimo, uma criatura inteligente.

RITUAIS DO STORYTELLER SECRETS

RITUAIS DE NÍVEL UM

Alma da Terra

O pó de uma peça inteira de granito é misturada com a vitæ do Gárgula e então borrifado generosamente sobre um animal comum. O processo é muito cuidadoso e leva uma hora. Após terminado o ritual, o animal é preparado para ser Abraçado pelo Gárgula cuja vitæ foi usada na mistura.

Sistema: Quando a Gárgula Abraça a criatura, o ritual toma efeito, abrandando o corpo e a mente do animal do choque do Abraço. O Narrador testa o Vigor da criatura + Ocultismo do Tremere contra uma dificuldade 8. Sucesso significa que a criatura foi Abraçada. Falha ou Erro Crítico, significa que o Abraço falha e a criatura morre.

RITUAIS DE NÍVEL DOIS

Pele de Camaleão

O feiticeiro Tremere primeiro cria uma mistura alquímica destilada de uma variedade de lagartos e flores que mudam de cor. Este composto é misturado com a vitæ do Gárgula. Quando a mistura é esfregada na pele do Gárgula, o Gárgula ganha a habilidade de se confundir com o ambiente.

Sistema: Este ritual pode ser usado em um Gárgula de 11ª geração ou menor e requer um Ponto de Sangue do Tremere para ser adicionado na mistura. Depois de esfregar o elixir na pele do Gárgula por uma hora, o Gárgula ganha o poder de mudar de cor para misturar-se com o ambiente. Isso dá ao Gárgula cinco dados extras de Furtividade, enquanto ele se mover lentamente (meia velocidade). O efeito dura até a próxima lua cheia, quando pode ser repetida.

RITUAIS DE NÍVEL TRÊS

Defensor do Refúgio

Muitos Tremere confiam à seus Gárgulas a defesa de seus refúgios enquanto eles trabalham em outro ritual ou planejam e esquematizam contra os Tzimices. Assim, enquanto eles estão afundados em suas pesquisas, eles precisam que seus guardiões Gárgulas esteja extra alertas, e assim este ritual foi projetado. Com isso, os Gárgula se tornam ligados ao refúgio (até o tamanho de um pequeno castelo) e podem detectar intrusos de todo tipo, mesmo estando fora da visão ou sobre o véu da Ofuscação.

Sistema: Este ritual só pode ser usado em Gárgulas de 10ª geração ou menores. O ritual leva a noite toda para completar e envolve levar o Gárgula para os vários pontos cardeais do refúgio, onde um ponto da vitæ do Gárgula é infundido na estrutura. O Tremere também gasta um ponto de Força de Vontade para ativar o ritual. Quando completado, o Gárgula pode detectar qualquer um na estrutura com um teste de Percepção + Prontidão (dificuldade 6). Se um intruso está tentando se esconder, deve fazer um teste oposto de Autocontrole + Furtividade (ou outro teste apropriado), também com dificuldade 6.este ritual deve ser lançado na lua cheia e funciona para o Gárgula somente na estrutura onde foi lançado.

RITUAIS DE NÍVEL QUATRO

Infusão na Terra

Os Gárgulas são hereditariamente conectados à terra e os Tremere têm levado vantagem disso. O ritual requer que o Gárgula ingira cimento em pó misturado com a vitæ do Tremere. O ritual é algo imprevisível e pode levar horas de cânticos e concentração da parte do Tremere.

Sistema: O Gárgula deve ser no mínimo de 9ª geração para absorver o efeito do ritual com sucesso. O Tremere deve testar Vigor + Ocultismo uma vez por hora de ritual. O Tremere deve acumular 10 sucessos sem erro crítico (teste sem nenhum sucesso nem erro crítico não termina o ritual) e antes do sol nascer para o ritual ser bem sucedido. Se funcionar, o Gárgula poderá mesclar-se na terra (pela Disciplina de Metamorfose, Enterrado na Terra) pelo simples gasto de um Ponto de Sangue. O Gárgula também pode mesclar em pedra ou rocha com a mesma facilidade. Qualquer um que procure o lugar onde um Gárgula tenha mesclado na terra pode, com um teste de Percepção + Prontidão contra dificuldade 8, notar um vago contorno do Gárgula, como a criatura não afundasse completamente na pedra ou poeira. Este ritual dura até o próximo solstício ou equinócio.

RITUAIS DE NÍVEL CINCO

Transformar Pele em Pedra

A resistência dos Gárgulas foi rapidamente tornada lendária entre os Cainitas. Em adição à já formidável Fortitude, alguns Gárgulas têm sido presenteados com uma maior habilidade de ignorar não somente dano das armas dos mortais mas até dano de fogo.

Sistema: O Gárgula deve ser no mínimo de 8ª geração para beneficiar-se deste ritual. O Gárgula deve tomar a vitæ preparada cuidadosamente de vários Gangrel (pelo menos três Gangrel diferentes da qual um total combinado de 10 Pontos de Sangue deve ser consumido) durante o ritual, e o Tremere deve gastar um ponto de Força de Vontade. Até o fim da noite a Gárgula será doravante capaz de adicionar um ao seu Vigor para resistir a danos, tomar um ponto a menos de penalidade por danos, e ter a metade do dano recebido por fogo. Este ritual não é sem risco para o Tremere. O Tremere deve fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 10). Se até um sucesso for alcançado, o ritual será permanente. Se nenhum sucesso é alcançado, o ritual dura até o próximo solstício ou equinócio. Se o resultado final for erro crítico, o Tremere perde um ponto de Força de Vontade permanente (embora o Gárgula ainda se beneficie do ritual, como se nenhum sucesso houvesse sido ganho).

RITUAIS DE NÍVEL SEIS

Coração de Pedra

Gárgulas muitas vezes devem encarar chuvas de flechas afiadas e pontudas e lâminas cortantes em suas batalhas contra os *voivodes* Tzimices e seus exércitos. Este ritual foi projetado pelos Tremere para proteger seus mais fortes e valorosos Gárgulas serventes e guerreiros e fazê-los devastar os oponentes nos campos de batalha. A pele do Gárgula toma uma aparência decididamente mais rochosa depois deste ritual.

Sistema: Eficiente somente para Gárgulas de 7ª geração ou menores, este ritual deve ser feito por sete noites seguidas. Em cada noite o Tremere deve gastar um Ponto de Sangue que é misturado com cimento e mercúrio e então ingerido pelo Gárgula. Cada noite, o Tremere deve fazer um teste de Vigor + Ocultismo (dificuldade 6), embora um ponto de Força de Vontade possa ser gasto para ganhar um sucesso automático. Se o ritual funcionar em todas as sete noites, os órgãos internos dos Gárgulas (ou o que restar deles) tornar-se-ão duro como rocha. Toda arma perfurante usada contra o Gárgula terá metade de sua Parada de Dados e é impossível até mesmo tentar estacá-lo sem uma combinação de Força + Potência 7 ou mais. Este ritual dura até o próximo solstício de verão, mas o Tremere pode, antes do fim do ritual, exercer concentração extrema e gastar um ponto de Força de Vontade permanente para tornar o ritual permanente.

Dom da Forma Imóvel

Os Tremere tem achado isso útil para os Gárgulas terem proteção mesmo em lugares abertos, e veio como conceito para este ritual os grotescos adornos com os quais os Toreador tem decorado as catedrais da Europa. Um Gárgula protegido por este ritual pode até se opor à luz direta do sol e pode ver e ouvir tudo que se passa envolta. O obstáculo é que o Gárgula não pode mover um único músculo ou a luz do sol voltará a queimar com força total. Gárgulas com este ritual são altamente valorizados com espião, capaz de tornar-se parte da decoração de muitos Castelos e Igrejas e espiar o que ocorre dentro e fora deles.

Sistema: Este ritual pode ser usado apenas em Gárgulas de 7ª geração ou menos e o Gárgula tenha pelo menos um ponto de Fortitude. Este ritual leva só uma noite para completar e dura até a próxima lua nova. Depois de lançado, o ritual permite ao Gárgula, permanecendo imóvel, a evitar os danos do sol. O Gárgula deve testar Vigor + Fortitude (dificuldade 9) para permanecer imóvel durante o dia. Além disso, este ritual não faz a Besta do Gárgula reagir mais calmamente ao sol, assim o Gárgula ainda deve testar para evitar o frenesi durante a primeira visão do sol.

RITUAIS DO LIBELLUS SANGUINIS II

RITUAIS DE NÍVEL UM

Tornar-se Um com a Terra

Este ritual permite ao praticante Sielânico sintonizar-se à uma específica área de solo; a área abrangida não pode exceder 10 milhas quadradas mas pode ser menos que isso. O praticante combina seu próprio sangue com vários punhados de terra da região que ele deseja reivindicar. Cobrindo seu corpo com esta mistura antes de ir dormir durante o dia, o vampiro é capaz de absorver a essência da terra dentro de si. Depois disso, ele é capaz de realizar os poderes do Caminho do Sangue do Mundo dentro da área designada antes da realização do ritual. Sempre que o praticante se muda ou viaja para outro local, ele pode se sintonizar à sua nova localização na mesma forma. Ele só pode ser sintonizado à um local por vez, embora ele possa renovar sintonias quebradas repetindo o ritual.

Sistema: O vampiro combina seu sangue com alguma substância natural (assim como sangue de animal, seiva de árvore ou solo) para afetar o resultado desejado. Depois de ingerir esta mistura, o próximo passo é o gasto de dois Pontos de Sangue e um teste de Força de Vontade (dificuldade 7). O número de sucessos determina a duração, intensidade ou alcance do efeito desejado.

RITUAIS DE NÍVEL QUATRO

Alma da Terra

Este ritual extremamente poderoso garante ao praticante uma identificação quase completa com seu domínio. Ele se torna "um com a terra" e, através desta conexão íntima, sabe instantaneamente de qualquer coisa que ameaça a região ou suas criaturas. Ele pode contar se algo está errado com o solo (e assim dar conselhos sobre como resolver o problema). Adicionalmente, ele sabe a localização de quaisquer forças hostis, pode prever padrões climáticos que afetam seu domínio e pode exercitar um controle sutil sobre as características da própria região. Ele pode fazer árvores mover ligeiramente para obscurecer caminhos através da floresta, mudar o curso de riachos ou alargá-los para tornar a travessia difícil ou fazer pedregulhos erguerem-se da terra para bloquear uma passagem da montanha.

Sistema: O praticante se enterra numa sepultura próxima ao centro de seu domínio, permanecendo dentro da terra por um dia inteiro. Ao surgir a noite seguinte, ele absorve uma infusão de seu sangue combinado com o solo no qual ele tem permanecido, unindo assim sua essência com a da região. Gastos periódicos de sangue (oito Pontos de Sangue por semana) pode manter a conexão indefinidamente. Se uma semana se passar sem o praticante derramar seu sangue no chão, a conexão quebra; o praticante deve repetir o ritual para estabelecer seu laço com a terra. O Narrador deve ajudar o jogador a determinar as manifestações precisas desta habilidade de forma que seus usos não cause destruição imprópria na história.

RITUAIS DE NÍVEL CINCO

Tocar a Mente do Protetor

Este ritual liga a mente do praticante com a mente de Telyavel, o protetor dos mortos. Esta habilidade somente é usada em circunstâncias extremas, assim como um exército invasor ameaçando o reino protegido do feiticeiro. Utilizando a essência deste ser antigo, o vampiro é capaz de aumentar seus Atributos Físicos e Mentais e ganhar acesso à poderes além de suas habilidades normais.

Sistema: O vampiro gasta uma hora em meditação, focalizando seus pensamentos em estabelecer contato com a mente de Telyavel. O jogador do Cainita gasta, então, cinco Pontos de Sangue e fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 9). Um simples sucesso o coloca em contato com a mente de Telyavel. O praticante ganha imediatamente 10 dados para distribuir aos seus Atributos Físicos e Mentais em qualquer combinação, embora ele não possa aumentar qualquer Atributo além de seu máximo normal. Além disso, todas suas Disciplinas funcionam como se ele tivesse um nível adicional nelas, incluindo permiti-lo à usar poderes que ele ainda não tinha dominado. O ritual também confere ao vampiro a habilidade de se manter acordado durante as horas do dia e provê alguma imunidade a luz do sol, desde que o praticante não se exponha diretamente aos raios do sol (por exemplo, ele deve permanecer na sombra ou sob algum tipo de cobertura). Esta habilidade dura de um nascer da Lua ao próximo. Nenhum sucesso significa que o praticante falha em sua tentativa de tocar a mente do deus da morte. Um erro crítico significa que o vampiro toma cinco níveis de dano agravado (que ele pode tentar absorver). Adicionalmente, o vampiro pode adquirir uma Perturbação permanente (a menos que seu jogador seja bem sucedido num teste de Força de Vontade) por tocar a mente divina tão proximamente sem receber seus favores.

RITUAL DO MIDNIGHT SIEGE

Proteção dos Bruxos

Certos Tremere poderosos tem o conhecimento para realizar um ritual, em associação com os selos de propriedade, que funciona como um tipo de aura de aviso primitivo sobre uma cidade. Tal coisa não é fácil de criar e requer o sacrifício de vida humana. Novamente, príncipes cautelosos o bastante para requisitar à capela Tremere para manter tal ritual, e toda a prestação e custo que isso acarreta, acredita que é digno do risco.

O ritual, um desenvolvimento do Ritual de Proteção Versus Membros, alerta a capela Tremere quando um vampiro passa pelo selo de proteção. Desnecessário dizer, os Tremere não tem nenhuma obrigação de reportar a chegada de um novo vampiro na cidade, ou a partida de algum.

RITUAL DE NÍVEL SEIS

Ritual de Domínio

Os detalhes exatos deste ritual variam com o feiticeiro. Alguns dizem que uma vida humana deve ser sacrificada a cada mês. Outros até alegam que o vampiro de geração mais baixa na capela Tremere deve destruir um novato. Outros métodos, ou assim dizem os rumores, requer laço de sangue do príncipe, o sacrifício do carníçal favorito ou mesmo "meio quilo de carne" do próprio praticante.

Rumores a parte, o que é certo é que cada um destes selos de domínio deve ser untado com sangue. Os selos devem ser colocados também numa posição onde cada avenida maior passa e em cada entrada. Isso pode significar a alfândega do aeroporto mais próximo, a plataforma na estação de trem ou mesmo os sinais postos nos limites da cidade.

Sistema: O jogador gasta um ponto de sangue em cada um dos selos do domínio; isso pode obviamente, tornar muito caro em termos de sangue. O efeito dura um mês lunar. Quando um vampiro desconhecido cruza a linha invisível delineada pelo ritual, o feiticeiro estremece. Ele recebe uma imagem do vampiro em questão e uma vaga noção de sua localização.

É para o Narrador decidir se o ritual funciona sobre o perímetro inteiro da cidade ou nos pontos de entrada mais próximos do selo. Este ritual está incluído aqui como um artifício de trama.

RITUAIS DO HOUSE OF TREMERE

RITUAL DE NÍVEL UM

Atrasar as Moscas do Cadáver

Este ritual permite a preservação de partes do corpo de seres vivos (ou mortos-vivos), de modo que elas possam ser usadas em rituais que demandam componentes de carne fresca muito tempo depois de ser cortada de seu dono original. O feiticeiro deve fazer uma série de encantamentos antes de dissecar a vítima viva. Ele conduz a dissecação e então passa as partes desejadas através de fumaça de um incenso queimando sais alquímicos.

Vampiros criativos podem inventar outros usos para o ritual. Por exemplo, é mais perturbador para a família de um inimigo jogar uma cabeça aparentemente fresca em sua capa do que enviar uma mera caveira. Também é útil na formação de álibi; na hora que encontrarem um corpo tratado desta forma, o feiticeiro pode ter viajado muitas léguas, deixando um corpo que parece recém morto. Este ritual também pode preservar sangue para consumo posterior.

Sistema: Um simples sucesso preserva cinco Pontos de Sangue ou 50 kg de carne de uma única espécie por uma semana. Os jogadores podem gastar sucessos adicionais para estender o tempo de preservação (uma semana por sucesso) ou a quantidade preservada (cinco Pontos de Sangue/50 kg por sucesso).

Nota Histórica: O advento da refrigeração torna este ritual uma relíquia do passado.

Agora Sua Visão É Nossa

Este ritual cria um artifício de vigilância que pode ser usado para observar inimigos e eventos com segurança; Paul Cordwood inventou ele para seu uso e de seus espiões. O ritual requer um alfinete dourado de sete centímetros e meio, um arame, uma pequena garra dourada feita no formato de um pé de galo, um pouco da vitae do feiticeiro e uma vítima humana com no mínimo um olho sadio. Quando o ritual inicia, a vítima está ajoelhada, amarrada, amordaçada e vendada. O ritualista (ou um assistente; geralmente dois ajudantes são requeridos para reter a vítima durante o estágio a seguir) retira a venda da vítima e incide uma luz brilhante em sua face. Usando um compasso, o vampiro retira o olho desejado, tomando cuidado para não danificá-lo desnecessariamente. Enquanto os assistentes removem a vítima, o ritualista recita uma série de encantamentos e fura o olho com o alfinete. Ele fixa o alfinete ao arame e o arame à garra, passa o olho através da fumaça de vários incensos como uma medida preservativa e então o mergulha na sua própria vitae que descansa num recipiente dourado inscrito com a imagem de Thoth, o deus egípcio do conhecimento. Então a vitae é retirada, colocada numa solução de sais e essências preservativas e então guardada.

Agora o artifício pode ser colocado em qualquer local que o vampiro deseje vigiar a distância. A garra é usada para segurá-lo à superfície. Desnecessário dizer, ele deve ser bem escondido dos alvos observados.

Para ver através do olho do artifício, o usuário (que deve ser um vampiro, mas não necessariamente o ritualista original) ingere a poção da vitae. O artifício sobrepõe sua percepção visual; ao invés daquilo que está a sua frente, ele vê o que o artifício vê.

Sistema: O ritualista precisa gastar no mínimo 3 Pontos de Sangue na preparação da poção de vitae mas não é limitado à esta quantidade. Cada ponto fornece quatro doses da poção.

Usar o artifício não requer nenhum teste, a menos que o usuário tenha bebido o sangue preparado à força. Neste caso ele pode rolar Força de Vontade contra uma dificuldade 9 para resistir à visão. A imagem que cobre a visão do usuário é plana, um único olho não tem percepção de profundidade. Ele é puramente visual, cobrindo nenhum som, cheiro ou outra informação sensorial. O usuário pode variar a duração da visão alterando a quantidade de poção de vitae que ele bebe. Ela dura por dez minutos por dose consumida. A poção não nutre quem a bebe; ela não pode ser usada para aumentar seus Pontos de Sangue.

O olho permanece potente até que seja destruído mas é inútil sem a poção de sangue correta. O taumaturgo original, e somente taumaturgo original, pode realizar o ritual usando um olho existente (e sem novas vítimas) para ganhar mais doses de sangue. Cada vez que ele é feito para um único olho, a dificuldade do ritual aumenta em 2.

RITUAL DE NÍVEL DOIS

Pó da Lembrança

Curaferrum criou este ritual para alertá-lo à sinais de desordem em seu santuário. Para realizá-lo, o taumaturgo corta um de seus dedos, permitindo-o desfazer-se em pó enquanto cresce outro novo. Ele combina o pó com mirra, vinha podre, pó de prata e sal extraído das lágrimas de uma criança, permita que a mistura seque e então realize uma série de encantamentos. O resultado são vários dracmas* de pó esbranquiçado. O taumaturgo joga o pó sobre um objeto de seu interesse. Se o objeto é movido enquanto ele não estiver em sua presença, o taumaturgo sente uma dor aguda em seu dedo regenerado.

O castelão usa isso estrategicamente colocando pó sobre certas portas para saber quando ocorrem intrusões indesejáveis. Algumas vezes ele também faz usos insignificantes disso. Ele pode colocar o pó em armários de roupa de cama para flagrar os servos mortais ou sobre a tapeçaria representando Etrius, para ver quem tem estado respingando ele com tinta.

Sistema: O ritualista pode espalhar o pó sobre até vinte objetos durante o ritual. Ele pode dizer qual dos objetos está sendo interferido se o jogador passar num teste de Inteligência + Ocultismo. A conexão com o objeto preparado dura um mês lunar por sucesso no teste do ritual.

***Dracma:** a oitava parte de uma onça. Unidade de massa = 28,35g.

Apropriação Membranosa

A matéria prima para este ritual é a pele reconstituída que aparece no aparato alquímico do ritualista após um Cainita ser atacado pelos comedores de pele (veja pg.123). Diferente dos outros rituais usando este material, o taumaturgo deve tomar o cuidado de que a pele derive de um único indivíduo. O ritualista mistura a pele como massa de pão, então cozinha isso num forno esquentado não por chamas, mas por vis destilada (veja pg. 129). Remove isso do forno alquímico durante processo de cozimento e esculpi numa mão direita ou uma máscara tipo rosto. Ele retorna ao forno, periodicamente batendo com alume, resina de pinho e pó de escamas de serpente.

Sistema: Quando o ritual é completado, o taumaturgo possui um objeto com uma ligação ao indivíduo cuja pele foi usada. Isso pode ser uma mão ou uma máscara. Se a vítima está consciente, o item também começará a pulsar, torcer-se e dentre instantes começa a reproduzir os movimentos do alvo quando ele os faz. Distância entre a vítima e o item não tem nenhum impedimento. O item deve ser disposto apropriadamente para permitir que os movimentos da mão ou face sejam vistos claramente. Uma mão é colocada no fim de uma série de hastes de cobre, construída para garantir o alcance de movimento de um braço, uma máscara em uma moldura redonda de metal. O observador pode então deduzir a atividade atual da vítima pelas articulações da mão ou expressões da máscara. Se a vítima escreve alguma coisa, uma pena pode ser colocada na mão para obter uma cópia indistinguível do documento. A máscara ostenta uma boca bem formada, lábios e língua, e reproduz todos os sons feitos pela vítima. (O toque de uma vara com ponta de ágata induz ao silêncio. Dois toques rápidos fazem falar de novo.) Uma vez criado, o ritualista pode dá-lo para alguém com instruções para preservá-lo.

O ritualista pode cortar a conexão entre o item e a vítima a qualquer hora. No caso da máscara é útil fazer isso algumas vezes. A máscara retém suas articulações e pode ser usada sobre o rosto para disfarçar alguém como a vítima. Quando usada dessa forma, a máscara move conforme as manipulações faciais do usuário. Apesar da face parecer real e ser difícil distinguir da vítima, ela não confere nenhuma habilidade para mímica de suas expressões características. O ritualista não pode restabelecer uma conexão cortada.

A pele que faz o item está, em algum sentido, viva e deve ser mantida dessa forma. O usuário nutre a mão banhando ela numa solução de sangue e água uma vez por semana. A solução requer 3 Pontos de Sangue pra fazer.

Isso Rouba seus Sussurros

O ritualista cria um aparato com o qual ele pode ouvir sons à uma grande distância. Também criado por Paul Cordwood, ele é similar ao ritual Agora Sua Visão É Nossa (pg.110), com as seguintes exceções: a parte tomada da vítima humana é a orelha; o ritualista deve cortá-la fora com uma pequena serra de prata, com um punho onde aparece a imagem de Hades, deus grego do submundo. A orelha é mergulhada na vitae do vampiro, que é então extraído um elixir. O ritualista reveste a superfície de um chifre de cobre com o vapor.

Sistema: Assumindo que o ritual tenha sido bem sucedido, o vampiro tem criado um item que pode então ser colocado secretamente num local de interesse. Ele captura qualquer som dentro do campo de audição humano, mandando-o para o chifre de cobre. Qualquer um que beba uma porção do elixir ouve os sons capturados. O jogador ritualista deve gastar no mínimo três Pontos de Sangue, mas pode gastar mais. Para cada ponto gasto, o ritualista cria uma dose.

A duração do ouvido distante depende da quantidade de elixir que o usuário toma: o efeito dura 10 minutos para cada dose consumida. Durante este tempo ele é incapaz de ouvir sons emanando da área entorno dele. O elixir não é nutritivo; os Pontos de Sangue do usuário não aumentam. A magia desconsidera distâncias e obstáculos entre a orelha e o chifre. O aparato não melhora sons abafados ou traduz idiomas desconhecidos ao ouvinte.

Como um olho no outro ritual de Cordwood, o ouvido permanece potente até que seja destruído, mas ele é inútil sem a poção do elixir correto. O taumaturgo original, e somente o taumaturgo original, pode realizar um novo ritual usando uma orelha existente (e nenhuma vítima nova) para ganhar mais doses. Cada vez que isso é feito com a mesma orelha, a dificuldade do ritual aumenta em 2.

Seu Destino Deve Ser Conhecido

O taumaturgo troca sangue com um participante disposto que pode ser ou Cainita ou carniçal. O taumaturgo então usa uma pequena agulha dourada para perfurar um dos olhos do alvo e retirar uma pequena quantidade de humor vítreo, a substância tipo geléia que preenche o globo ocular. Ele pega uma ágata ou outra pedra semi preciosa e esfrega o humor nele. No decorrer de uma semana, a gema é passada numa série de vapores alquímicos. Uma pele quase humana se forma entorno da gema durante o processo. Quando ele é completado, a pele se parte em duas, revelando que a gema tem se tornado um olho.

Paul Cordwood criou o ritual para manter o rastro de sua rede de espíões. Ele mantém os olhos sobre um pingente que ele usa debaixo da túnica. Virstania também usa o ritual para saber o destino de suas Gárgulas preferidas. Ela cravou os olhos à uma coroa de prata, que ele usa algumas vezes em seu laboratório.

Sistema: Realizar o ritual (bem sucedido ou não) causa um nível de dano letal ao vampiro ou carniçal em questão. Um erro crítico pode resultar em mais níveis de dano ou cegueira à escolha do Narrador, embora as habilidades regenerativas dos vampiros façam com que tais aflições sejam temporárias.

Considerando um ritual bem sucedido, o olho fica aberto enquanto o alvo evitar a Morte Final. Se o alvo entrar em torpor, as pálpebras do olho se fecham. Elas se abrem de novo quando ele despertar. Se o alvo encontrar a Morte Final, o olho desfaz-se em pó. O olho então serve como um indicador do estado atual do alvo.

RITUAL DE NÍVEL TRÊS

Provação da Agonia Complacente

Mendacamina, torturadora chefe de Ceoris, realiza muitas de suas obras usando técnicas perfeitamente mundanas e efetivas. Porém ela tem dirigido seu talento taumatúrgico para pressionar as fronteiras da dor e da persuasão. Provação da Agonia Complacente desassocia o corpo torturado da vítima de sua dor, portanto obtendo muitas fortalezas mentais. Isso é idealmente útil para criar obediência, mas tem outros usos.

Duas vítimas são colocadas juntas numa longa cama com base de ferro de modo que seus pés se toquem. O ritualista costura as solas de seus pés juntos. Se as vítimas são capazes de sentir orgasmo, assistentes trabalham para estimulá-las, com o objetivo de trazê-las ao êxtase ao mesmo tempo. Se o ritualista tem um colaborador Cainita, os dois se alimentam simultaneamente dos alvos quando o chega o clímax, para intensificar o efeito. Então o taumaturgo começa a torturar um alvo com implementos que tenham sido banhados em sais e vapores alquímicos.

O segundo alvo sente toda a agonia sofrida pelo primeiro, mas permanece fisicamente intacta. O sofrimento do primeiro derruba qualquer resistência que ele poderia exibir contra ser "dobrado" sob tortura. Se a primeira vítima é morta, a segunda que ela está a beira da morte.

Sistema: Se o taumaturgo está usando o ritual como uma simples ajuda pra tortura, os sucessos no teste de ritual do jogador adicionam à sua Parada de Dados para um teste de tortura ou interrogatório subsequente. Porém, se o ritual é usado pra criar simples obediência, o teste do ritual é resistido por um teste de Força de Vontade do jogador da vítima. Se o ritualista obtém qualquer sucesso, a vítima concorda em realizar qualquer instruções que o taumaturgo imponha à ela, menos se matar. Se os sucessos do taumaturgo excederem os da vítima em 2 ou mais, ele pode, à vontade, evocar a dor experimentada pela vítima durante o ápice do ritual, desde que ela possa fazer contato visual com ele.

Se as ordens do taumaturgo colocarem a vítima em imediato perigo de morte, o Narrador pode permitir um segundo testes de Força de Vontade (dificuldade 8) para resistir ao comando até que o perigo passe. A vítima sob ordens tem uma vontade quebrada e embora não em transe per si, parece exausta e apática.

Deslocamento da Pneuma

Um prisioneiro é suspenso dentro de uma estrutura de tubos de cobre, preso à isso por um sistema elaborado de correias de couro e correntes de ferro. Grampos são colocados nas pálpebras da vítima, forçando-as a abrir. Grampos de cobre são presos em incisões no pescoço da vítima, sobre seu coração, rim e estômago, sobre seus genitais e dentro do reto. Vapores alquímicos são soprados dentro dele, com a ajuda de um fole. Se a vítima passa da dor para o terror, o ritual é suspenso até que ela recobre a consciência.

Um animal, assim como uma cabra ou ovelha, é levado para a sala. Ele é colocado numa gaiola, incisado em vários pontos críticos de sua anatomia e grampeado. Os grampos são conectados a cordas, feitas de tripas de gato, que levam à um tonel fervente. O taumaturgo realiza encantamentos para extrair as energias de seres do outro mundo para o tonel. Ele "mata" o prisioneiro ritualmente passando uma lâmina cega pela sua garganta. A lâmina é oca e contém um pouco de seu próprio sangue; um mecanismo na lâmina falsa libera o sangue, que escorre sobre o peito da vítima. O ritual funciona melhor se a vítima não estiver ciente do truque e acreditar momentaneamente que ela está vendo sua própria garganta sendo rasgada.

Neste momento, o taumaturgo grita uma palavra de poder no ouvido da vítima, tão alto quanto puder. Se tiver sucesso, ela joga a alma da vítima pra fora de seu corpo. Ela viaja através dos grampos, das cordas, pro tonel e então sai pro corpo do animal.

Sistema: Um sucesso significa que a alma da vítima foi separada do corpo, mas não viajou para o animal. A vítima pode muito bem ter sido morta por meios mundanos. Não há meio conhecido para retornar a alma ao corpo, embora ela possa vagar como um fantasma à escolha do Narrador.

Dois sucessos indicam que a alma viajou para o animal de fato, mas não pode ser retornada. A vítima vive o resto do tempo de vida do animal, presa em seu corpo. Ela carece dos instintos do animal e pode ser mal preparada para sobrevivência. Um vestígio do intelecto

da vítima, restos de memória, desejo ou força de vontade, permanecem no corpo humano. O ser desalmado é sugestionável e segue instruções dadas pelo taumaturgo, mas somente se ela não requerer interpretação. Ele continua a seguir instruções quando longe da presença do ritualista, mas somente por alguns minutos. Após notar que o taumaturgo não está mais presente, ele simplesmente pára. Ele permanece em pé ou encolhe-se no chão em posição fetal. Sem vontade, ele nem mesmo busca sua sobrevivência básica e morrerá de sede se não for ordenado a beber.

Três sucessos permitem ao taumaturgo retornar a alma da vítima para seu corpo na conclusão do ritual. A vítima não retém nenhuma memória do tempo em que sua alma passou fora do corpo. Quatro sucessos não só permite que a alma retorne como permite que a vítima relate as sensações que ela experimentou tanto no corpo do animal quanto durante a transmigração. Em cada um dos dois últimos casos, a alma permanece deslocada por aproximadamente duas horas, menos dez minutos por cada ponto de Força de Vontade da vítima. A vítima pode anular o efeito totalmente gastando pontos de Força de Vontade além dos pontos do ritualista em Taumaturgia.

Nota: Este ritual é um trabalho em progresso, a expressão mais coerente de tão longe estão as pesquisas de Epistatia na transmigração da alma. Ela considera sucesso se ela é capaz de colher memórias e impressões da vítima no final. Ela mantém anotações cuidadosas destas sensações extra-corpóreas, esperando um dia ser capaz de usá-las para criar um ritual mais completo. Sua meta final é ser capaz de possuir o corpo da vítima à vontade, sem danos permanentes à alma. Ela continua estas investigações por curiosidade, mesmo apesar da casa ter encontrado um substituto para a imortalidade Hermética. Ela não sabe onde isso dará, mas está certa que há poder nisso.

Suco do Hexápode

O hexápode é uma forma de Gárgula incomum que rastreia sua vítima e, quando a confronta, a cobre com uma substância estabelecendo uma ligação psíquica entre a vítima e o hexápode (veja pg. 124). Para fazer uso da ligação, o vampiro usa este ritual para espremer o suco do corpo do hexápode para destilação. O hexápode, que deve estar consciente durante o ritual, é abaixado numa prensa gigante, tamanho humano. Apesar de ser menos inteligente do que as outras Gárgulas, o hexápode geralmente nota o que está pra acontecer e luta para se livrar de quaisquer contenções que seus captores tenham posto nele. Se ele escapa, certamente ele ataca seus torturadores. Se não, os portadores o descem na prensa e lutam para colocar pranchas pesadas sobre o topo, evitando que o hexápode espirre da prensa. Então, enquanto o vampiro canta e desenha uma série de sinais arcanos no ar, os assistentes começam a girar a grande roda que controla a prensa como um torno. O hexápode contorce sobre a malha de arame que forra o chão da prensa. Enquanto as duas metades do torno espremem a vida de seu corpo, seu sangue e outros líquidos derramam pela malha e são coletados numa gamela de cobre embaixo. A massa lamacenta derrama dali para um balde de prata. Quando nada mais pode ser prensado da criatura, o vampiro leva a vasilha toda de volta para o seu laboratório, onde ele mistura com mirra, pó de cobre, vinha podre e um pouco de sua própria vitae. Então ele derrama isso numa tigela rasa de prata com um metro de diâmetro. Após outra rodada de cânticos, acompanhada pela queima de seis tipos diferentes de incenso, uma imagem aparece no líquido vermelho esverdeado na tigela. Quando olha na tigela, o taumaturgo pode ver agora uma representação embaçada do que a vítima do hexápode vê. Se ele inclina-se para frente e concentra-se um pouco, ele pode ouvir os pensamentos superficiais da vítima como uma voz baixa atrás de sua própria cabeça.

Epistatia é a responsável pela criação do hexápode. Ela fez isso para Paul Cordwood, para mostrar a ineficiência de seus próprios rituais insignificantes. Embora no início, ambos se irritaram e apavoraram pela sua postura, ele tem encontrado ocasião para empregá-lo utilmente. Como o simulacra (pg.126), ele os achou tão úteis pelos seus efeitos desmoralizantes sobre os azarados o bastante para observá-los quanto pelas informações que eles podem reunir pra ele.

Sistema: Um sucesso permite o observador a ver o que a vítima vê; dois são precisos para ouvir seus pensamentos. À menos que o vampiro consiga três ou mais sucessos, a vítima experimenta uma sensação assustadora de vigilância sempre que o taumaturgo olhar na tigela. O líquido deve ser refrescado com um ponto do sangue do taumaturgo uma vez por semana. Senão ele congela numa massa coagulada e não recebe mais imagens.

Notas Históricas: O uso dos hexápode pelos Tremere vem logo para um fim quando eles

juntam-se à Camarilla e aceitam os termos da Máscara.

Povoar o Jardim Noturno

Com este ritual o taumaturgo cria um híbrido de animais de dois tipos diferentes ou mais. Virstania, Malgorzata e Goratrix estabeleceram-no como um prelúdio para o projeto Gárgula com alguma assistência de Epistatia. Somente Virstania continua como uma entusiástica usuária do ritual, os resultados dos quais ela parece se diverte por si mesma. Os outros vêm sua obsessão com os híbridos gratuitamente mórbida e estão satisfeitos de enterrar suas memórias de sua criação.

Sistema: O ritual acontece em estágios. O vampiro pode levar tanto tempo quanto quiser entre os estágios. O jogador deve ser bem sucedido em cada estágio antes que o vampiro possa prosseguir para o próximo; porém, falha em qualquer estágio não invalida os sucessos anteriores.

Estágio Um: Visseção.

O vampiro dissectiona, pelo menos, três espécimes vivos de cada tipo de animal à ser "híbridizado". Desenham-se diagramas exatos da anatomia da criatura, nomeando as partes. O processo toma duas noites inteiras de trabalho, depois das quais o jogador testa Destreza + Medicina (dificuldade 5).

Estágio Dois: Encontro das Correspondências.

O vampiro identifica as qualidades que ele deseja investir na nova criatura. Ele consulta textos eruditos sobre o mundo natural. Ele pega as partes preservadas das criaturas vivissecadas no primeiro estágio e as banham em substâncias alquímicas. Através destes meios, ele determina quais partes das criaturas abrigam as qualidades que ele busca. Por exemplo, ele pode querer criar uma centopéia com o instinto de caça de um cão de caça. Ele pode supor que este instinto esteja no focinho do cão de caça, mas deve confirmar isso sujeitando o focinho aos testes alquímicos. Quando ele estiver satisfeito ao achar as partes corretas do corpo, ele prossegue. Este processo demora aproximadamente duas noites de pesquisa, após as quais, o taumaturgo testa Inteligência + Ocultismo (dificuldade 6).

Estágio Três: Construção da Entidade Fetal.

Pega-se então um espécime de cada criatura a ser usada e as dissectiona. Coloca-se de lado as partes retiradas e identificadas durante o encontro de correspondência, bem como qualquer outra necessária para dar ao animal a anatomia desejada. (Se quiser uma centopéia com cabeça de coruja, deve ter uma cabeça de coruja e um corpo de centopéia.) Coloca-se num saco feito com o útero de uma vaca, ovelha ou outro animal grande. Então os coloca na câmara de gestação. Isso pode ser um barril cheio de solução uterina criada por alquimia. Mais poderosamente, isso pode ser o útero de uma criatura feita por uma realização prévia deste ritual para servir como um artifício de geração para horrores posteriores. (A criatura no Anexo de Nascimento de Virstania, pg.67, fornece um exemplo desta técnica.) Isto toma algumas horas de trabalho, depois das quais o jogador testa Destreza + Medicina (dificuldade 6).

Estágio Quatro: Vestir o Manto do Criador

Usando uma efeméride astrológica, o vampiro calcula a quantidade de tempo necessária para a gestação. Quando a criatura está pronta pra nascer, ela abre o barril de gestação ou faz uma incisão na barriga da besta de gestação. Ele puxa a criatura recém nascida e sopra a fumaça de sais de sangue queimado sobre ela com um fole. O vampiro deve tomar grande cuidado, como a nova criatura pode atacar imediatamente, especialmente se ela foi criada por maldade. A duração mínima para a gestação fica a cargo do Narrador, e o jogador testa Inteligência + Ocultismo (dificuldade 7). O uso de um útero vivo durante o estágio três diminui a dificuldade do estagio quatro para 5.

A quantidade de sangue usada durante o estagio final depende da estatística de jogo desejada para a nova criatura. O jogador deve gastar 3 Pontos de Sangue para cada ponto de Força, Destreza, Vigor ou Percepção e 9 para cada ponto de Carisma, Manipulação, Inteligência ou Raciocínio que o animal geralmente não possua. Prontidão, Briga, Esquiva, Intimidação, Furtividade e Sobrevivência também custam 3 Pontos de Sangue por ponto. Animais imbuídos com Inteligência podem, de acordo com o Narrador, usar outras Habilidades, ao custo de 5 por ponto. Cada ponto de dano feito pela criatura quando ela ataca custa 1 Ponto de Sangue. Ataques usados raramente podem custar meio Ponto de Sangue por ponto de dano. O Narrador pode impor custo de sangue adicional para ataques ou habilidades especiais, assim como mordida venenosa, olhar petrificante, sentidos incomuns ou métodos

exóticos de locomoção.

O estágio final do ritual pode levar longos períodos de tempo, permitindo ao ritualista estocar a quantidade de sangue necessária. Também é possível colaborar com outros, retirando sangue de aprendizes. As Gárgulas de Virstania são fielmente prontos para ajudá-la sempre que ela os chama por sangue.

O ritual faz criaturas de vida curta; elas morrem após um número de dias igual ao número de Pontos de Sangue gastos no estágio final. Nem o ritual garante ao feiticeiro qualquer controle sobre a criatura. Porém, ambos os problemas podem ser resolvidos se o vampiro escolher tornar a criatura num carniçal, que garante as vantagens padrões da longevidade e obediência.

As criaturas são inférteis, mas o feiticeiro pode tentar um teste adicional de Inteligência + Ocultismo (dificuldade 8) na conclusão do Vestir o Manto do Criador. Se tiver sucesso, a criatura é fértil e pode procriar com outro espécime de seu tipo exato. (Carniçais perdem qualquer fertilidade que eles viessem a ter.) Acasalar as criaturas requer um teste de Inteligência + Empatia com Animais (dificuldade 7). Leva até cinco dias antes que o sucesso da tentativa seja determinado. Um espécime nasce para cada sucesso. Os espécimes nascidos são de sexos aleatórios, geralmente férteis e tem um tempo de vida cerca de trinta vezes maior do que o de seus pais criados. Gerações subseqüentes mantêm a fertilidade e longevidade de seus pais.

Nota Histórica: Quando Virstania deixa os Tremere, o ritual é esquecido. Embora algumas cópias dele ainda existam na Capela de Viena e em algumas outras Capelas, Cainitas modernos hesitariam antes de arriscar a Máscara com produção em larga escala de horrendas bestas híbridas.

Enguia Mercúrio

Misturando várias substâncias alquímicas em seu laboratório, o taumaturgo cria um artifício que pode enterrar-se na carne de um mago e roubar sua vontade. O ritual produz uma bola de mercúrio contraída do tamanho aproximado de um punho humano. Ela deve ser colocada num recipiente não poroso para transporte. Uma garrafa de vidro com tampa funciona bem.

Quando o usuário (que não precisa ser seu criador) encontra-se na presença de um mago mortal, ele libera o artifício deste recipiente. (Numa situação de combate, ele pode jogar o frasco de vidro para quebrar nos pés do inimigo.) Quando liberado, o artifício ganha uma impressão de vida, lembrando um girino líquido prateado com uma face cheia de dentes tipo adagas. O artifício se lança no mago mais próximo, enterrando-se através de suas roupas ou sapatos até sua carne. Ele então trabalha seu caminho até o esqueleto da vítima por dentro, segue a coluna espinhal até o cérebro. Dali ele inicia a devorar a vontade da vítima e com isso sua habilidade de realizar mágica.

Este ritual foi criado por Epistatia para enfraquecer e até destruir magos mortais que algumas vezes ela deve caçar. Ela acha esta manifestação de sua criatividade infinitamente fascinante. Às vezes ela senta-se ao lado da vítima enquanto o artifício cobra seu preço, verbalmente ridicularizando-o enquanto sua Força de Vontade desvanece como o pavio de uma vela agonizante.

Sistema: Se não houver magos (personagens com pontos em qualquer magia limitada ou outro poder sobrenatural) dentro de 30 metros da enguia mercúrio quando ela é liberada, ela segue numa direção aleatória até que encontre alguém ou perca sua potência. Ela permanece potente por um número de dias igual ao dobro dos sucessos que o jogador conseguiu ao invocar o ritual. A enguia fere o mago devorando sua vontade individual, considerado pelos magos herméticos como o centro de todo poder mágico. A vítima não sofre nenhum ferimento quando a enguia enterra-se nele, embora ele certamente possa senti-la nadando através de sua carne e nervos. Para cada dia que ela permaneça instalada no cérebro do alvo, ela diminui permanentemente a Força de Vontade em um. Qualquer trilha, númina ou outra Característica sobrenatural mortal classificada igual ou maior do que a Força de Vontade do personagem também é reduzida em um nessa hora.

Se a Força de Vontade da vítima cai para 0 enquanto a enguia mercúrio ainda está ativa, ele teste Vigor. Falha significa morte instantânea, conforme a massa cerebral seca e desmorona em pó. Um ou mais sucessos o permite vagar como uma casca babona e retardada de seu eu anterior.

Se a enguia sobrevive em sua vítima, ela pode ser extraída do corpo. Se destilada, ela fornece 2 pontos de vis para cada ponto de Força de Vontade devorada. O tipo de vis compara-se ao tipo usado mais freqüentemente pela vítima.

RITUAL DE NÍVEL QUATRO

A Cabeça de Bronze Fala

Mendacamina criou este ritual para contrapor uma irritante limitação da Disciplina Auspícios. Enquanto o poder Roubar Segredos possibilita experimentar os pensamentos superficiais da vítima, os resultados freqüentemente são uma série perturbadora de imagens. Quando buscam os planos e segredos do inimigo, os Tremere requerem precisão. Quando eles questionam para um prisioneiro onde está o refúgio Tzimsice mais próximo, eles querem uma descrição exata, não uma visão nublada de um riacho barulhento e uma ponta ao luar. Este ritual permite a exatidão necessária, pelo menos quando o alvo é um prisioneiro infeliz e amarrado pronto pra vivisseção nas mesas do laboratório da Virstania.

Enquanto assistentes cantam uma elegia para as almas perdidas, avisando que outro condenado está para se juntar à elas, o ritualista esfrega sais alquímicos na cabeça da vítima que minam a vontade, derrete os cabelos que interferem e amaciam o crânio. Ele então pega um tubo de bronze flexível (uma cânula) com a ponta afiada (um trochar) e golpeia isso através da têmpora direita do prisioneiro até seu cérebro. O tubo é preso à uma bomba operada manualmente. Assistentes giram a manivela da bomba durante o resto do processo, extraindo a matéria mole do cérebro da vítima através dos tubos para uma grande cabeça de bronze. A cabeça é cara pra se produzir e deve ser feita por um mestre artesão. Ela tem 60 centímetros de altura e um maxilar articulado para falar. Os olhos são bolas de marfim suspensas num pequeno cristal cheio de água; elas sacodem sempre que a vítima sofre um espasmo de dor ou um sofrimento de arrependimento pelos segredos que ela ouve revelados.

Uma vez que a cabeça irrompa em seu aspecto de vida, o ritualista pode fazer as perguntas. O conhecimento da cabeça é restrito às lembranças da vítima, mas a má vontade ou falta de memória do prisioneiro não é impedimento para a cabeça. A cabeça pode cavar fundo em sua mente para livrar lembranças há muito enterradas até de sua vida pré-Cainita ou até memórias suprimidas por meios mágicos. Quanto mais além da consciência da vítima a memória estiver, mais longe a cabeça deve ir para revelar.

A cabeça não fala com a voz da vítima; em vez disso ela tem uma personalidade própria rudimentar. A cabeça de Ceoris, chamada Paracelsus, comporta-se obsequiosamente, perguntando pela saúde de Mendacamina e aproveitando qualquer oportunidade para elogiar a perspicácia que a levou à construí-lo. Ele também pode fazer piadas cruéis às custas da vítima ou oferecer informações humilhantes sobre ela. ("Esse aqui foi muito pecaminoso com a irmã quando ele era mortal, estou triste em dizer".) Quando fica difícil encontrar a resposta à uma questão, ele pode encorajar os assistentes a bombear mais forte ou avisar Mendacamina que o cérebro agora esponjoso da vítima é improvável de ir mais longe. Mendacamina nem sempre é distraída por suas brincadeiras e pode ordená-lo a silenciar-se, o que ele faz.

Nunca duas cabeças têm a mesma personalidade, embora todas sejam de algum modo friamente indiferente do sofrimento das vítimas.

Sistema: o jogador taumaturgo testa Inteligência + Ocultismo (normal), oposto pelo Vigor + Fortitude (dificuldade 9) da vítima. Cada sucesso provê o taumaturgo com uma parte de informação imediatamente. O valor exato fica a cargo do Narrador.

Um mortal, ou um carniçal sem Fortitude, não pode sobreviver ao processo de ter seu cérebro bombeado. Vampiros, especialmente aqueles com Fortitude (e carnicais com essa Disciplina), tem uma chance de sobreviver por causa de suas habilidades regenerativas inumanas. O jogador testa Vigor + Fortitude (dificuldade 9) e requer três sucessos para o personagem sobreviver e terminar a sessão de tortura em torpor. Cinco sucessos deixam o personagem apenas Incapacitado. Carnicais não podem entrar em torpor e então precisam de cinco sucessos até pra sobreviver.

Um vampiro morto pelo ritual pode ser dissecado para o propósito de usá-lo como matéria prima para uma Gárgula, desde que suas partes possam ser usadas direto ou magicamente preservadas.

Nota Histórica: Embora Paracelsus seja destruído com Ceoris em 1476, o ritual sobreviveu e várias capelas Tremere importantes construíram novas cabeças de bronze quando elas

encontravam-se em guerra com inimigos. O ritual ainda está em uso hoje, suas capacidades intrusivas é dificilmente eclipsada por detectores de mentiras ou soros da verdade.

Tegumento Furtivo

O taumaturgo cria um espécime de quase-Gárgula chamado velluma. O ritual acontece em duas etapas. Primeiro, o mágico consagra uma série de frascos de vidro e canecas buscando a benção de um elemental da carne. Então ele solta um enxame de cuidadosos insetos manufaturados chamados de comedores de pele (veja pg. 127) para jantarem sobre a vítima. Quando eles fazem isso, muito da pele da vítima vai pro aparato de vidro. O taumaturgo tem agora a matéria prima pra criar um velluma. Ele alisa a pele com um ferro quente, tomando cuidado para não queimá-la. Então ele estica isso numa armação de arame cuja forma imita uma silhueta de corpo humano. Ele conjura espíritos de ilusão chamados fantasmas e os induz um à entrar na folha de pele esticada, que ele então anima.

Este ritual foi criado por Virstania numa enrolada tentativa de fazer outros usos de uma criação prévia, os comedores de pele. Ela apresentou o primeiro velluma como um presente para Paul Cordwood em um gesto de paz necessário quando uma de suas queridas Gárgulas quebrou o pescoço de um de seus aprendizes. Embora cético a início da utilidade da coisa, Cordwood agora a encoraja a criá-los pra ele. Ela os doa generosamente, esperando garantir o apoio de Cordwood quando um dia ela pedir à Etrius e Tremere para estender maiores direitos à suas Gárgulas.

Sistema: O jogador testa Destreza + Ocultismo (dificuldade 6) para o ritualista fazer uma forma adequada para animação, então Carisma + Ocultismo (dificuldade 6) para atrair um fantasma. O velluma vive por seis meses por sucesso no último teste. Por tanto sangue ser derramado pela vítima do comedor de pele, o ritualista não precisa suprir qualquer de seu sangue.

Nota Histórica: Virstania leva suas notas sobre a manufatura dos velluma com ela quando deixa Ceoris. Tremere modernos não conhecem o ritual.

RITUAL DE NÍVEL CINCO

Ao Nosso Comando Ele Respira

Este ritual permite a criação de um Gárgula de partes desmembradas de Cainitas mortos e é o processo através do qual o primeiro desta linhagem veio à vida. O vampiro (com assistentes, se desejado) pega porções de carne cortada do corpo de várias vítimas e as costura numa forma humanóide simples. Ele costura, então, uma bolsa feita do útero de um animal (normalmente de uma vaca mas algumas vezes de ovelha ou cervo) em volta de sua criação. Então a bolsa é suspensa em um barril contendo um alquímico equivalente ao líquido amniótico ou posto dentro de uma Gárgula fêmea enorme preparada especialmente para a gestação. Durante um período de um à três meses, o taumaturgo deve visitar periodicamente a Gárgula gestante e fazer vários encantamentos e bênçãos. Se ela sair da câmara de gestação por mais de uma semana de uma vez, o feto Gárgula morre e não pode ser revivido. Finalmente, ou o Gárgula força seu caminho pelo canal de nascimento da mãe viva ou estoura do seu barril. O ritualista deve estar presente para soprar fumaça purificadora no Gárgula recém nascido. Qualquer outro Gárgula dentro de meia milha de distância sente instintivamente o nascimento iminente de um novo irmão. Eles sentem um desejo poderoso para se reunir a seu lado quando nascer e lamber completamente os fluidos fora sua pele. Embora este costume ajude a unir o Gárgula à sua nova comunidade, ele não é um requisito para o ritual. Um Gárgula pode nascer em isolamento.

Sistema: O taumaturgo costura partes de Cainitas para formar uma forma totalmente humanóide e garantir várias capacidades para o novo Gárgula. A correspondência das partes para capacidades é disposta em uma variedade de textos médicos antigos e arcanos (por exemplo, o coração provê coragem e decisão, os olhos percepção e sabedoria) mas também depende de preparações alquímicas específicas. Porém, beleza física está além das capacidades do ritual. Todos os Gárgulas parecem pedregosos e retorcidos.

O taumaturgo faz o teste do ritual enquanto a bolsa fetal é colocada em gestação. O teste é Inteligência + Ocultismo (dificuldade 9 + um para cada depois do primeiro). Um útero desamoroso (assim como o de **Alvusia**, veja pg. 67) reduz a dificuldade por 4. Um sucesso simples permite a criação de um personagem Gárgula construído de acordo com as regras de criação de personagens padrões (veja **Book of Storyteller Secrets**). O custo básico de sangue do ritual é 5 pontos para cada Cainita usado na manufatura do Gárgula. Adicione 5 pontos extras se o ritualista quiser que o Gárgula seja fértil.

Devotando anos de pesquisa nas artes Gárgula, o taumaturgo pode inventar e construir tipos variantes como o hexápode, iecur ou portadores de úteros como Alvusia (veja as pg. 124, 125 e 67 para descrições).

Nota Histórica: Os Tremere pararam de fazer Gárgulas depois da revolta dos Escravos, e como parte das negociações da Camarilla, prometeram nunca mais reviver a técnica. As instruções para o ritual tem estado escondidas, mas não destruídas. Alguns suspeitam que o Gárgula Fidus faz uso delas ocasionalmente.

RITUAIS DO SIN OF THE BLOOD

RITUAIS DE NÍVEL DOIS

Maldade da Bruxa

Histórias de esposas de tempos menos esclarecidos falam da habilidade de bruxaria de deixá-las estéreis, roubar o fôlego de crianças e deixá-las sem prole. Este ritual pode ser a origem destas histórias. Invocando este poder permite ao taumaturgo terminar qualquer gravidez, não importando seu estágio, desde que a criança já não esteja nascendo. O feiticeiro deve esmagar um ovo de cobra em suas mãos para o ritual funcionar.

Sistema: Este ritual deve ser feito na presença do alvo, embora ela não precise saber que o taumaturgo esteja ali. O fim da gravidez é confuso, óbvio e doloroso para a ex-mãe.

RITUAIS DE NÍVEL SEIS

Apagar a Chama Tremeluzente

A origem deste ritual é envolta em mistério. Alguns alegam que ele foi desenvolvido como um meio de censurar Tremere prejudicialmente ambiciosos enquanto outros sugerem que ele nem é Hermético em sua origem, mas um artifício de sobrevivência para Membros em áreas pouco povoadas, assim como os territórios Maias onde ele foi descoberto pela primeira vez. Outros ainda sugerem que ele é a penúltima punição para diablerie, mais efetiva do que a Morte Final porque ele deixa o alvo com o conhecimento do poder que ele teve outrora e o eco pálido com o qual ele é deixado após este ritual ter efeito. O ritual aumenta a geração de um Membro para 13, não importando sua distância original de Caim.

Sistema: Este ritual leva uma hora para realizar. O taumaturgo deve desenhar um círculo com uma mistura de seu próprio sangue e aquele do alvo. O alvo deve então ficar imóvel no centro do círculo por uma hora para o ritual funcionar, o que requer que o alvo seja estacado no caso de Membros involuntários. Se o alvo é voluntário, a dificuldade para o teste é 7, caso contrário ela é o normal 9 (nível do ritual + 3).

OBS.: Ritual de nível 3 foi colocado logo abaixo por ser muito extenso.

RITUAIS DE NÍVEL TRÊS

Ritual da Rosa Amarga

Embora este ritual tenha quase sumido totalmente da face da terra, sua reputação a torna uma das mais temidas armas no arsenal dos Tremere. O Ritual da Rosa Amarga permite múltiplos Membros a ganhar os benefícios de diablerizar um único vampiro. Muitos anciões temem com razão este ritual; nada encoraja mais um coterie sedento de sangue do que uma chance de chegar mais perto de Caim e a oportunidade para todos eles fazerem isso de uma vez... Desnecessário dizer, é quase impensável que alguém ensinaria à uma cria ou protegido este ritual, já que o potencial de ter isso virado contra si é tão grande. Eruditos Tremere suspeitam que talvez mais ou menos uma dúzia de transcrições deste ritual existam fora a cópia cuidadosamente trancada na capela de Viena.

Sistema: A vítima da diablerie deve ser drenada de todo menos um único ponto de sangue. Este em si pode provar-se difícil, e aqueles jogadores de vampiros bebendo este sangue do Membro pode ter de fazer um teste de Auto-Controle (dificuldade 7) para parar seus personagens na hora exata. Dali em diante, o coração da vítima deve ser retirado, aterrado em pasta com pó de mármore, triturado e misturado com um pouco de vinho tinto. O taumaturgo adiciona à esta mistura um pouco de cinzas de uma estaca de carvalho e uma pitada de água pura. Em antigos relatos, a "água pura" vinha de um rio na montanha, mas os poucos relatos deste ritual sendo usado em noites modernas indicam que até água purificada da torneira ou água destilada comprada funciona bem.

Cada personagem querendo tomar parte na diablerie comunal deve embeber o preparo. O jogador do personagem realizando o ritual então faz o teste necessário. Se o teste é bem sucedido, o ritual funciona corretamente e alguns personagens podem baixar sua geração. Se o ritual falha, o preparo é estéril e ninguém ganha os benefícios (ou sofrem qualquer detrimento) da diablerie. Se o teste é um erro crítico, a mistura se torna venenosa, infligindo três níveis de dano agravados não absorvíveis em cada Membro que participou dele.

O número de Membros que podem se beneficiar deste ritual é igual ao número de passos entre as gerações do vampiro diablerizado e do vampiro de menor geração participando no ritual. Isso é, se um vampiro de oitava geração, um vampiro 10ª geração e um vampiro 11ª geração usam este ritual sobre um vampiro de quinta geração, todos os três podem beneficiar-se do ritual (como a diferença entre gerações oito e cinco é três). Se o número de passos rendidos pela diferença de gerações for menor do que o número de vampiros participando no ritual, o Narrador deveria baixar as gerações daqueles Membros com as maiores gerações primeiro até todos os passos terem sido contados. Por exemplo, se quatro vampiros participam no ritual e o diablerista de menor geração está a dois passos de distância da vítima, somente os dois Membros de maiores gerações ganhariam qualquer benefício do ritual. Nenhum Membro pode ganhar mais que uma geração através do uso deste ritual numa única vez.

Qualquer um que participe no ritual sofre as desvantagens da diablerie – perda de Humanidade, veios na aura, etc – mesmo se eles não ganham o benefício dela.

Um aspecto menos conhecido deste ritual é que ele requer sangue excepcionalmente potente para ter efeito. Podia parecer que somente Matusaléns (e, presumivelmente, os próprios Antediluvianos) têm vitae rica o bastante para o ritual funcionar. Alguns relatos têm surgido declarando que o sangue de vampiros da Sexta Geração funciona, mas todos estes Membros eram de idade avançada, quando não geração.

Rumores, claro, abundam a respeito desta Disciplina, do paranóico ao crível. Algumas fontes dizem que vitae particularmente robusta pode baixar a geração de um diablerista por mais que um ponto. Outros sugerem que uma variação do ritual sempre gera uma poção venenosa. Outras alegações ainda sugerem um rito que permita os pretensos diableristas a serem "possuídos" pelo ancião sobre quem eles tem tolamente escolhido satisfazer sua sede. Nenhum destes rumores tem sido provado, mas a possível repercussão tem ajudado a manter este ritual contido – o risco, tanto quanto a maioria dos Membros está interessada, supera de longe os benefícios. Ainda, mais que um Membro tem sido disposto a ir à qualquer lugar para fortalecer sua ligação ao mítico Primeiro Vampiro.

RITUAL DO GUIA DOS ANARQUISTAS

RITUAIS DE NÍVEL UM

Linha Horizontal

Um mortal sob os efeitos deste ritual não exhibe nenhuma característica secundária discernível de estar vivo. Tentativas de tomar seu pulso ou sentir a respiração indicam que ele está morto. Isto se estende igualmente a dispositivos mecânicos, não importa quão simples ou complexos eles são. (Respiração em um espelho não o deixará embaçado; um monitor de coração dará uma idêntica leitura de "linha horizontal".) Até mesmo se for ferido, sangue começa apenas a gotejar fora ou empoçar numa poça arroxeadada. O feiticeiro tem que colocar um pequeno, inseto morto ou animal em algum lugar na casa do alvo.

Sistema: Este poder dura até a manhã seguinte, e só pode ser usado uma vez em cada alvo por mês. Adicionalmente, se o feiticeiro não conhece a verdadeira casa do alvo (ao invés de um quarto de hotel ou residência temporária no apartamento de um amigo) ou o alvo não possui um, este poder simplesmente não entra em vigor. Igualmente, este poder não tem nenhum efeito em seres sobrenaturais.

RITUAIS DE NÍVEL DOIS

Corpo Férreo

Este ritual imbui o assunto com resistência sobrenatural, permitindo ao Cainita resistir ao seu anátema Bíblico. O alvo precisa levar consigo um invólucro de concha gasta enquanto este ritual estiver em efeito.

Sistema: O alvo pode absorver dano agravado pelo tempo que este ritual dure de qual é uma hora por ponto que o feiticeiro possua (não Alvo) em Força. Isso não garante ao alvo nenhum dado adicional de absorção, entretanto. Isso permitirá apenas resistir aos danos tradicionais do Membro.

RITUAIS DE NÍVEL TRÊS

Chamado do Inferno

Este insidioso poder requer a posse de algo pessoal do alvo para ser queimado quando o ritual é ordenado. Como a queima do objeto, o alvo é imediatamente dominado com um sentimento de Röttschreck, independente de onde ele esteja, o que esteja fazendo ou mesmo se tenha ou não uma chama presente. Anarquistas inteligentes têm usado este poder para ofender os rivais, quebrando os espíritos de seus inimigos e até mesmo humilhando os príncipes os forçando a agir irracionalmente ante os cainitas do seu domínio.

Sistema: Uma vez o ritual esteja completo, o alvo é agarrado imediatamente pelo Röttschreck, e ele tem que testar se ele entra no frenesi de medo como na página 229 de **Vampiro: A Máscara** (dificuldade 6). Este medo pode ser superado gastando um ponto de Força de Vontade, entretanto. Se o personagem fracassar no teste de Coragem, ele imediatamente foge da vizinhança em terror, embora terror *do que* foge à memória do personagem. Por isto, o Röttschreck não pode durar pelo mesmo período que o medo vermelho dura regularmente. Quando o personagem pensa em se perguntar o do que ele tem medo, o efeito acaba. Normalmente, porém, isto é muito tarde para prevenir o choque e incredulidade de qualquer companhia que o Membro estava mantendo na ocasião.

Leva 30 minutos para executar este ritual.

RITUAIS DE NÍVEL QUATRO

Proteção Contra Vitae

Enquanto este poder proteger anarquistas da intrusão dos anciões até certo ponto, não é tão eficaz como as outras Proteções. Isto não é uma "Proteção Universal Contra Membros", mas ao invés disso, uma aplicação limitada de um princípio semelhante. Quando o cainita ordenar este ritual irá fazer o seu símbolo, qualquer Membro de geração mais baixa que a dele que quebrar a proteção imediatamente sofrerá seus efeitos. Quer dizer, se um taumaturgo de décima geração lançar este ritual, Membros de nona Geração e abaixo seriam afetado.

O taumaturgo unge um objeto de sua escolha com seu sangue, marcando a proteção com o símbolo.

Sistema: Cainitas com geração menor que o feiticeiro sofrem dois dados de dano letal. Este dano acontece novamente se o Membro tocar novamente o objeto. Ao ponto, um Membro que conscientemente deseja tocar o objeto precisa obter sucesso num teste de Força de Vontade (dificuldade 7) ou gastar um ponto de Força de Vontade para poder fazer isso.

Como outras proteções, este ritual funciona em só um objeto: uma única janela, uma maçaneta, um livro ou uma porta de um automóvel. Um objeto inteiro de grande tamanho, como um carro ou quarto pode ser protegido, mas só com bastantes usos deste ritual que efetuaria todos os pontos de entrada, saída ou contato.

RITUAIS DO LEIS DA NOITE

RITUAIS TAUMATÚRGICOS BÁSICOS

Acordar com o Frescor da Manhã

Em caso de emergência ou por temer invasão de seu refúgio, você pode Acordar com o Frescor da Manhã simplesmente por espalhar cinzas de penas queimadas sobre o seu local de repouso, conjurando este ritual imediatamente antes de ir dormir. Se você for confrontado com o perigo, acordará imediatamente e, pelos primeiros dois turnos completos, você não sofre as penalidades de atividade diurna (embora ainda possa ser ferido por luz solar, é claro).

Aroma da Passagem Lupina

Com uma mistura de asclépsia, acônito e outras ervas, você pode fazer um preparado que lhe permite detectar lupinos. Este preparado retém suas propriedades por uma cena inteira ou pela próxima hora após a sua criação; desde que você carregue ele consigo, você pode detectar lupinos pelo olfato. Você precisa estar a 2 metros ou menos do indivíduo e vencer um Desafio Mental contra ele para determinar se o mesmo é ou não lupino.

Comunicação com o Senhor do Membro

Os vampiros Tremere freqüentemente usam Comunicação com o Sire do Membro para procurar conselhos e ajuda. Você necessita meditar por meia hora com um objeto que tenha pertencido uma vez ao seu Sire. Quando você terminar o ritual, você estabelece uma comunicação telepática com seu Sire, independente da parte do mundo onde este está. O elo telepático dura por 10 minutos.

Defesa do Refúgio Sagrado

A Defesa do Refúgio Sagrado bloqueia a entrada de luz solar em um único recinto. Você precisa usar um Ponto de Sangue com o qual escreve runas mágicas nas portas e janelas do aposento. Enquanto você permanecer dentro do mesmo, luz do sol é impedida misticamente de entrar na região.

Foco Principal da Infusão de Vitae

Concentrando o poder de seu sangue, você pode fazer com que seu próprio vitae seja absorvido por um objeto pequeno. Com um toque e um comando mental, você posteriormente faz com que este objeto se quebre, liberando novamente o seu sangue. Você pode embeber objetos de tamanho entre uma moeda e uma bisnaga de pão com um único Ponto de Sangue, o objeto se tornando levemente avermelhado e viscoso. Alternativamente, você pode usar o Foco Principal da Infusão de Vitae para colocar seu sangue em um objeto que responde ao toque de outro indivíduo, desde que este indivíduo esteja presente durante a preparação do ritual. É claro que, uma vez que seu próprio sangue precisa ser usado, o sujeito se arrisca a um Laço de Sangue com você.

Passagem Aberta

Levando uma hora para desenhar um padrão de símbolos com um Ponto de sangue seu, você faz uma barreira se tornar insubstancial por um turno inteiro. Esta barreira retém sua aparência e características normais e qualquer pessoa tocando ou pisando na barreira quando o ritual terminar se tornará brevemente insubstancial juntamente com ela. Com a Passagem Aberta, você poderá caminhar através de uma parede ou permitir que seus aliados atravessem portas trancadas e barreiras similares.

Proteção contra a Destruição da Madeira

A estaca de madeira é a maldição de todos os vampiros, mas a Proteção contra a Destruição da Madeira protege-o contra tais ataques. Você precisa se sentar em um círculo de madeira por uma hora inteira para perfazer o ritual. Quando completado, você então coloca uma pequena farpa de madeira embaixo de sua língua. Enquanto a farpa permanecer ali ou até o próximo crepúsculo ou alvorada, você estará protegido. A primeira estaca que empalar seu coração ruirá a pó, ponto no qual este ritual termina. A estaca precisa penetrar em seu corpo para este ritual trabalhar - uma estaca simplesmente empunhada próxima a você não

será afetada.

Repelente contra Carniçais

Por gastar dez minutos repetindo uma ladainha de invocação de uma proteção enquanto fica banhando um objeto com um Ponto de Sangue, você desenha uma runa mágica que causa dor extrema em qualquer carniçal que a toque, causando um nível de dano letal ao mesmo (adicionando este dano a qualquer outro que o objeto imbuído possa vir causar, como uma espada, por exemplo). Qualquer objeto cujo tamanho esteja entre uma adaga e uma porta pode ser protegido. Você pode excluir especificamente certos carniçais do efeito deste ritual se eles estiverem presentes enquanto você prepara o ritual e se cada um doar um Ponto de Sangue para ajustá-los ao Repelente contra Carniçais.

Toque do Demônio

Você pode amaldiçoar um mortal misticamente com o Toque do Demônio. Você precisa apenas colocar um centavo no mortal quando você completar o ritual e, até o início da manhã, ele passa a sofrer das Características Negativas Repugnante e Desagradável.

RITUAIS TAUMATÚRGICOS INTERMEDIÁRIOS

Alma dos Homunculi

Poucos vampiros acreditam em alguém, ainda assim as pesquisas arcanas dos Tremere necessitam de assistentes confiáveis. Um homunculus é uma pequena réplica física do mago, altamente leal e capaz de servir ao seu mestre como espião e ajudante. Conjurando a Alma dos Homunculi leva um mês inteiro durante o qual o jogador não pode aparecer em lives e outras sessões de jogo. Quando completado, o homunculus passa a agir como uma pequena extensão do próprio mago. Cada uma destas criações lembram pequenas criaturas aladas capazes de voar, uma lesma sem pernas com as feições de seu mestre ou um pequeno mico com a face lembrando a de seu criador. Qualquer que seja a forma conferida ao homunculus, ele é completamente leal ao seu criador, agindo como se fosse um "braço" extra deste. Homunculi possuem três Características Físicas e dois níveis de vitalidade e não podem lutar. Eles podem espionar eventos e voltar para informá-lo ou realizar pequenas tarefas. Você pode apenas ter um homunculus de cada vez.

Escudo da Presença Maligna

Para combater os poderes da Disciplina da Presença, você amarra um pequeno cordão de seda azul em torno de seu pescoço enquanto invocando o Escudo da Presença Maligna. Até o próximo nascer do sol, você estará defendido dos poderes da Presença. Se alguém tentar exercer Presença sobre você, ele será refletido de volta ao invés de afetar você. Este ritual é completamente desconhecido fora do clã Tremere, que o mantém como um segredo poderoso e útil na guerra dos clãs.

Mãos de Rutor

O servente assustador criado com as Mãos de Rutor é, em verdade, uma de suas mãos amputada com um de seus olhos postos sobre ela! Após realizar este ritual, você precisa amputar uma de suas mãos e arrancar um de seus olhos, sofrendo cinco níveis de dano agravado no processo de completar o feitiço (Você, como jogador, não precisa realmente infligir dano em si mesmo. É a sua personagem quem faz estas maluquices, não você). Este ritual impede que as partes amputadas de seu corpo virem pó e as anima para que possam servir como seu espião. O servente segue suas ordens mentais, movendo-se como você ordenar e permitindo que você veja e ouça tudo o que ele vivencia. Você pode criar quantos deles desejar, desde que você regenere sua mão e seu olho completamente para usá-los de novo para criar outras Mãos de Rutor. A... coisa espiã criada com este ritual precisa de um Ponto de Sangue por semana (de qualquer fonte) ou virará pó.

É claro que se a coisa for localizada, ela poderá ser facilmente destruída (com um único nível de dano - a coisa possui Três Características Físicas que somente poderá usar para se defender e nada mais).

Osso da Mentira

Por encantar o osso de um dedo mortal com Osso da Mentira, você liga a alma do esqueleto ao osso. Então, sempre que alguém segurar este dedo, a corrupção de cada mentira que ele falar passará para o osso, o qual começa a escurecer a medida que o espírito é corrompido. O osso precisa ter pelo menos 200 anos de idade e precisa ser lavado em pelo menos 10 Pontos de Sangue durante a realização do ritual - todo sangue sendo misticamente absorvido. Após isso, sempre que alguém conscientemente falar uma mentira enquanto segurando aquele dedo, o osso escurecerá visivelmente enquanto força a pessoa a dizer a verdade imediatamente. Cada mentira negada usa um dos Pontos de Sangue investidos no ritual. Quando todos os 10 Pontos de Sangue forem usados, o osso se torna completamente negro e inútil, apenas servindo de lar para um espírito totalmente deturpado pelas mentiras.

Se o indivíduo não tiver consciência de que diz uma mentira, o ritual não funcionará sobre ele. O ritual apenas afeta mentiras ditas conscientemente.

Passagem Incorpórea

Por olhar um fragmento de espelho enquanto recita um encantamento, você torna-se completamente incorpóreo. Ataques físicos passarão através de você enquanto você pode atravessar qualquer barreira sólida. Você pode apenas mover-se para frente ou apenas permanecer parado sobre o chão quando invocar a Passagem Incorpórea - você não pode virar para outro lado ou ir para cima. O ritual dura pela próxima cena ou hora, embora você possa terminá-lo por jogar fora o pedaço de espelho que está carregando.

RITUAIS TAUMATÚRGICOS AVANÇADOS

Caminhar pela Umbra

Os poderes de Auspícios dos Tremere permitem que eles ultrapassem a barreira da consciência, mas ainda restam muitos outros planos de existência na infinidade do cosmos. Através do poder deste ritual, o qual requer o sacrifício de uma criatura inteligente (o que certamente lhe custará uma Característica de Humanidade), você pode adentrar a Umbra, um reflexão espiritual de nosso mundo físico. Você chegará nu, embora outros itens mágicos possam ir com você a critério do Mestre. Você pode até mesmo carregar outras pessoas, mas cada viajante adicional requer um novo sacrifício. A Umbra é um local perigoso, visitado por lobisomens e espíritos pouco amigáveis.

Caminhar pela Umbra dura até você decidir voltar para o plano material.

Contrato de Sangue

Por gastar três noites inteiras escrevendo um contrato com o seu próprio sangue, você cria um laço indissolúvel entre você e outra parte. Você precisa gastar dois Pontos de Sangue para completar o contrato - um para escrevê-lo e outro para ser usado como tinta quando ambos assinarem. O Contrato de Sangue força ambas as partes a cumprirem literalmente o que for escrito. Se qualquer uma das partes quebrar os termos do contrato, o indivíduo imediatamente sofre dano agravado o suficiente para cair em torpor e este dano não pode ser prevenido de nenhuma forma. A única maneira de terminar o contrato sem cumprir o acordo é fisicamente queimando o papel no qual ele foi escrito.

O taumaturgo precisa ser uma das partes envolvidas no acordo, não podendo criar contratos para terceiros.

Néctar da Rosa Amarga

Um segredo ocultado pelos mais cruéis diabolistas, o Néctar da Rosa Amarga quebra uma das limitações usuais da diablerie, permitindo que vários indivíduos possam simultaneamente se beneficiar do poder da vítima. Você precisa imobilizar a vítima de algum modo enquanto conjurando este ritual sobre ela. Após completada a realização do mesmo, até cinco vampiros podem tentar adquirir os benefícios de diablerizar o indivíduo. Cada diabolista em potencial deve vencer ou empatar um Teste Simples para ganhar os benefícios. O Néctar da Rosa Amarga não permite a um vampiro ganhar algum benefício por diablerizar alguém de geração igual ou mais fraca que a sua própria - simplesmente permite a diversos indivíduos compartilharem da diablerie. Obviamente, o mero fato de conhecer este ritual assegura a destruição de um cainita dentro da Camarilla.

RITUAIS DA TAUMATURGIA NEGRA

RITUAIS PROFANOS

Como a Taumaturgia tradicional, sua versão Negra possui diversos Rituais. O vampiro pode aprender e usar Rituais que sejam de nível igual ou menor que seu nível básico de Taumaturgia Negra. Para usar estes Rituais, o vampiro testa Inteligência + Ocultismo (dificuldade é o nível do ritual +3, máximo 9). A menos que o Ritual em questão diga o contrário, leva cinco minutos por nível para executá-lo.

Rituais Indicados:

Os seguintes Rituais da Taumaturgia convencional podem ser praticados com Taumaturgia Negra:

- Do livro básico de **Vampiro**: (nível um) Defesa do Refúgio Sagrado, Toque do Demônio, (nível quatro) Osso de Mentiras, (nível cinco) Contrato de Sangue
- Do **Guia da Camarilla**: (nível um) Prender a Língua Acusadora, (nível dois) Lâmina Flamejante, (nível três) Carne te Toque Ígneo, (nível quatro) Coração de Pedra, (nível cinco) Encantar Talismã, Proteção contra Espíritos, Proteção contra Fantasmas, Proteção contra Demônios, Círculo Protetor contra Espíritos, Círculo Protetor contra Fantasmas, Círculo Protetor contra Demônios.
- Do **Guia do Sabá**: (nível um) Dominó da Vida, Iluminar a Trilha da Presa, Ódio da Viúva, (nível três) Escalada do Inseto, (nível quatro) Andarilho do Fogo
- Do **Guia dos Jogadores** (Segunda Edição): (nível seis) Ritual de Arrombamento
- Do **Guia dos Jogadores do Sabá** (Segunda Edição): (nível dois) Criar Pedra de Sangue, Poder da Chama Invisível, (nível quatro) Caminhar pelo Espelho, (nível cinco) Espírito do Tormento, (nível seis) Mente de Ferro

Observação: A fonte do autor eram livros originais (em inglês), portanto os nomes podem estar ligeiramente diferentes na tradução da Devir.

Além desses Rituais, o **Guia do Sabá** e o livro **Dark Ages Companion** possuem diversos Rituais criados especificamente para a Taumaturgia Negra.

INVOCANDO DEMÔNIOS

Taumaturgia Negra pode ser usada para invocar demônios, mas esta é uma habilidade perigosa. Considere que uma Invocação é um ritual, mas demore três vezes mais que um Ritual normal de mesmo nível. O nível de Taumaturgia Negra determina que tipo de criaturas se pode invocar.

Nível 1: Permite invocar Imps, familiares e seres infernais menores.

Nível 2: Permite invocar demônios menores, de baixo poder (provavelmente mais fracos que o próprio vampiro).

Nível 3: Permite invocar demônios de poder mediano.

Nível 4: Permite invocar demônios de grande poder.

Nível 5: Permite invocar Lordes Infernais e poder imenso.

Note que Invocar apenas um demônio não quer dizer que o Infernalista possa controlá-lo. O **Guia do Sabá** possui rituais que ao mesmo tempo invocam, controlam por um curto tempo e depois expulsam demônios, mas estes rituais costumam ser de níveis bem mais elevados.

Um Infernalista que invoque mas não controle um demônio precisa ter alguma forma de aplacar a criatura. Uma Proteção Contra Demônios e um Círculo de Proteção contra Demônios, ambos rituais de nível cinco, podem ser usados para proteger o Infernalista. Esses Rituais são genéricos contra QUAISQUER demônios, mas versões de nível mais baixo podem ser criadas para proteger contra seres mais específicos. Por exemplo, um Ritual de Nível dois pode proteger contra Imps e familiares, mas não contra demônios maiores.

Quase sempre a melhor forma de se proteger de um infernal é com um pacto. Demônios adoram fazer pactos, que quase sempre envolvem serviços, sacrifícios e a entrega da alma do Infernalista em troca de poder, conhecimento ou favores infernais.

OUTROS RITUAIS

Encantar Objeto: Este Ritual permiti ao praticante encantar magicamente um objeto qualquer. Nos turnos seguinte, o Infernalista deve desejar o objeto em suas mãos, e todos aqueles que falarem as palavras mágicas do objeto neste períodos aparecem perante o usuário.

Máscara Espectral: Este Ritual cobre a face do usuário com uma névoa mágica. A névoa apresenta a imagem de uma horrível criatura demoníaca, todos aqueles que puderem ver, devem testar sua coragem (ou Moral), dificuldade 6, para resistir continuamente ao medo. A sensação é semelhante ao Delírio causado pelos lupinos.

Memórias Assombradas: Com este Ritual, o praticante cria imagens desagradáveis e as transferem para as memórias da próxima pessoa que tocar. A vítima é assombrada por recordações, e estas imagens ficam por semanas. Durante esse tempo, a vítima fica entristecida e sente-se um pouco culpada por tudo, mas nunca saberá ao certo o porque.

Sinal da Lua: Este Ritual faz com que o s ataques de garras e presas dos lupinos percam seu efeito. Por uma noite, o Infernalista não sofrerá ferimentos agravados dos ataques de Lupinos, mas sofrerá danos agravados por prata.

Invocar Grantel: O vampiro poderá invocar Grantel, o Mandragora. Não serão necessários Rituais de Controle ou Rejeição para esta criatura, pois ela serve à muitos dos grandes demônios. Além disso, os Rituais citados são traçados de acordo com muitos valores, e isto é inútil. Por isso, uma vez que Grantel seja convocado será difícil livrar-se dele.

Sinal Espectral: Este Ritual faz com que o Infernalista fique imune à quaisquer ataques de espíritos, num período de 13 minutos, após este tempo os ataques causam danos normais. Para prolongar o efeito, o Infernalista deve ficar absolutamente imóvel, triplicando a duração. Mas, qualquer movimento após os 13 minutos, automaticamente dissolve a proteção.

Invocar Tivilio: Este Ritual permiti a invocação de Tivilio, o Sacrificador de gatos. Naturalmente que, um gato deve ser oferecido como sacrifício. Como a maioria dos demônios, Tivilio é maligno e trapaceiro; apesar de seu poder limitado, ele é repulsivo e muito astuto.

Converter em Sapo: Este Ritual converte o praticante ou outro indivíduo em sapo. Se o Infernalista usou o ritual em si mesmo, a mudança pode ser revertida a qualquer momento. Se for usado em outros, o feitiço se desgasta após 12 dias, menos 1 dia por ponto de Força de Vontade da vítima.

Intimar Tivilio: Este Ritual força Tivilio a executar um dever qualquer, quando invocado. Uma vez que o dever seja cumprido, ele estará livre para fazer o que bem entender - mesmo que continue na Terra.

Invocar Lucricia: Com este Ritual é possível invocar Lucricia, a Succubus. Lucricia vai fazer aquilo que estiver disposta para agradar o Infernalista, até mesmo corromper seus modos.

Recusar Tivilio: Este Ritual remove Tivilio deste mundo. O uso dele, certamente vai irritar Tivilio e quando este voltar, provavelmente vai prepara uma boa retribuição.

A Chama Interior: Este potente Ritual só pode ser usado contra humanos. O Ritual causa uma simples combustão espontânea na vítima e suas chamas podem queimar até a morte. O Infernalista deve ser capaz de ver o alvo e ser bem sucedido num teste de Manipulação + Cultura Demoníaca (A dificuldade é a Força de Vontade da vítima). Cada sucesso causa um nível de dano, e o fogo não pode ser apagado com água.

Absorver a Alma: O Infernalista que usar este poder, pode tirar fora a alma de um recém-falecido num teste bem-sucedido de Raciocínio + Intimidação (Dificuldade é a Força de Vontade da alma). O Infernalista não pode reter as almas, pois quando as removem com este Ritual, as destroem no momento, se reabastecendo. Cada alma absorvida desta maneira, confere ao Infernalista cinco Pontos de Sangue e cura um ferimento. O Infernalista também sofre um ímpeto, em beber todo o sangue da vítima. A alma vai sofrer uma intensa agonia durante este curto momento. Elas aparecem em forma de névoa, em seguida forma um redemoinho, desinchando sobre o Infernalista. Produzindo um terrível grito de agonia em toda a duração da absorção. A face da morte pode ser vista em meio aos vapores.

Invocar Barliagus: Este Ritual permite ao praticante a invocação de Barliagus. Barliagus não gosta de aparecer à humanos, então é muito provável que ele ataque o praticante, a não ser que o Infernalista tenha algo à lhe oferecer.

Transferir Essência: Este Ritual transfere a alma do Infernalista, inclusive os Atributos Mentais, Carisma, Manipulação e as disciplinas vampíricas para um novo corpo. O corpo deve ser de um humano morto recentemente. O velho corpo vira pó. Este ritual requer um teste de Vigor + Medicina (Dificuldade é o número de horas que o novo corpo morreu). Este ritual não pode ser usado em corpos mortos à mais de 10 horas.

Matéria retirada da Underhaven.

RITUAIS DA TAUMATURGIA QISHU

Taumaturgia Qishu tem acesso à praticamente todos Rituais praticados pela Taumaturgia Hermética, só havendo algumas mudanças de Nomes e Componentes Materiais onde são utilizados aqueles que mais são adequados para este estilo de magia. Como por exemplo, os Rituais de Proteção que sempre usam ideogramas com um feitiço escrito com uma tinta especial feita com ervas raras misturado a ele o componente normal do Ritual de Proteção específico.

Portanto fica a cargo do Narrador de acordo com o Jogador decidirem as alterações nos Componentes Matérias e Nome dos Rituais, mas não esquecendo que pelo menos UMA característica original do Ritual deve ser mantida para que o mesmo funcione.

Além disso, devido à filosofia dos Moshushi Tremere, eles também excluem os Rituais que provocam males e maldições a indivíduos propositalmente, como o **Ritual Toque do Demônio** e outros do gênero. Por isso TODOS os Rituais considerados por eles malignos são inteiramente banidos de seus estudos.

E como a Taumaturgia Qishu possui Tao novos, a seguir estão os novos Rituais desenvolvidos por eles:

Rituais de Nível 1

Sentir Outros Shen

Este Ritual é uma variação do Ritual de **Faro da Passagem do Garou**, ele foi desenvolvido quando os Moshushi Tremere confirmaram a suas teoria que TODOS os **Shen** acumulam o Chi em seus corpos em grande quantidade, assim com este Ritual o Moshushi poderá sentir o Chi de outros **Shen** nas proximidades dele, dando o tempo necessário para ele se preparar para um possível ataque.

Sistema: O Moshushi deve meditar perto de um incenso aceso feito de ervas raras por 30 minutos, para sensibilizar os seus sentidos com o Chi do ambiente. Depois de concluído o Ritual, o Moshushi poderá sentir qualquer **Shen** num raio metros igual a sua Percepção + Prontidão, mas não poderá dizer em que direção o(s) **Shen** está.

Este ritual dura cerca de 15 minutos por sucesso alcançado na sua ativação.

Rituais de Nível 2

Mudar o Equilíbrio

Este Ritual é uma variação do Ritual de **Proteção Contra a Destruição da Madeira**, ele foi desenvolvido quando os Moshushi Tremere descobriram que o principal motivo por que a madeira consegue paralisar um vampiro é que devido os corpos mortos-vivos dos vampiros serem ricos em Chi Yin, então um elemento que represente o Yang, como a madeira, pode provocar a interrupção do Fluxo de Chi pelo corpo se for colocado no coração, o órgão responsável pelo Fluxo de Chi no corpo vampírico, paralisando este corpo.

Este Ritual simplesmente faz que o equilíbrio do Chi do corpo vampírico mude de Yin para Yang, fazendo o Moshushi ser imune aos elementos do Yang e uma estranha consequência deste ritual é que temporariamente ele esta mais "vivo" tendo as suas funções orgânicas reativas aparentemente (ele ainda não necessita comer ou beber algo, mas poder manter a comida em seu estomago por mais tempo antes de vomita-la, cerca de um numero de horas igual ao Vigor do Moshushi). No entanto ele agora sofrerá os mesmo problemas de ser empalado, mas pelos elementos ligados ao Yin, como o metal, até acabar o efeito deste ritual.

Sistema: Para executar este Ritual o Moshushi deve meditar sobre uma boa quantidade de madeira por uma hora interrupta, podendo até servir moveis ou outros utensílios de madeira. O Ritual estará concluindo quando o Moshushi colocar um pequeno pedaço de madeira, onde deve está entalhado em Mandarim o símbolo do coração, num cordão em volta do seu pescoço.

Este Ritual dura até o final da noite.

Ritual Nível 3 **Mente Tranqüila**

A mente para muitas filosofias orientais é a chave para controlar os impulsos do corpo, por isso os Moshushi Tremere criaram este Ritual, onde eles podem através de meditação controlar os impulsos destrutivos da Besta elevando a mente racional acima dela.

Sistema: O Moshushi necessita meditar sobre uma boa quantidade de terra fresca e longe de qualquer barulho perturbador, onde o Ritual leva uma hora interrompida para ser realizado, mas cada sucesso adicional além do primeiro diminui o tempo de execução do Ritual em 5 minutos.

Depois de terminado o Ritual o Moshushi estará cheio de paz e tranqüilidade, e assim qualquer teste para resistir ao Frenesi ou Röttschreck terá um redutor de -2 na dificuldade. No entanto ele estará num estado de "semi-apatia", não reagindo bem às emoções fortes, sofrendo um redutor de +1 em todos os seus testes Sociais até o fim do Ritual.

Este Ritual dura até o final da noite.

Ritual Nível 4 **Máscara Cataiana**

As pesquisas dos Moshushi Tremere revelaram que os Cataianos são uma outra espécie de vampiro, não relacionada com a Maldição de Caim, onde a verdadeira natureza sobre a origem da maldição deles gera uma série de controvérsias.

Mas o importante nestas pesquisas foi que os Moshushi descobriram que um dos "possíveis" motivos da intolerância dos Cataianos sobre os Cainitas é que os últimos normalmente costumam provocar pequenas anomalias no Chi da área onde estão, quando usam o seu Chi Sangüíneo (gastando Pontos de Sangue). E aparentemente estas anomalias são incomodas para os Cataianos que percebem a sua origem facilmente, por isso este ritual foi desenvolvido para mascarar estas anomalias fazendo os Moshushi Tremere passem pelos Cataianos sem se notados.

Sistema: Este Ritual possui duas etapas que devem ser feitas quase que simultaneamente. Na primeira o Moshushi deve pegar uma pedra de Jade presa num cordão de prata e deixar-lo ser banhado por água corrente fria e limpa (sendo melhor um rio, mas pode ser feito com uma torneira de uma casa), onde o mesmo estará se sintonizando com o Chi Yin. Na segunda etapa o Moshushi deve realizar uma serie de Katas para se sintonizar com o Chi Yang.

Após a realização das duas etapas o Moshushi deve colocar o cordão de prata com a pedra de Jade no pescoço como um colar para concluir o Ritual. A execução do Ritual dura ao todo uma hora interrompida, mas cada sucesso adicional além do primeiro diminui o tempo de execução em 5 minutos.

Quando o Ritual estiver concluído o Moshushi estará sobre uma máscara ilusória que esconderá a anomalia do Fluxo do Chi para os Cataianos, além disso, este Ritual também faz que os Cataianos pensem que o Moshushi seja um deles, mesmo se for utilizado poderes de percepção sobrenaturais. É claro se um Cataiano utilizar um poder que supere o nível da Taumaturgia Qishu do Moshushi, ira-se notar que o mesmo está sobre o efeito de uma mágica ilusória.

Este Ritual dura até o próximo amanhecer.

Ritual Nível 5 **Proteção contra Cataianos**

Este Ritual é fruto de vários anos de intensa pesquisa sobre a verdadeira natureza dos Cataianos. Pois sabendo que o Ritual de **Proteção contra Membros** não surte efeito sobre estes enigmáticos seres, os Moshushi Tremere descobriram que os Cataianos estão mais ligados ao Fluxo do Chi que os Cainitas. Por isso utilizaram um componente que está mais ligado ao Fluxo de Chi, o mineral Jade, que aparentemente pode acumular o Chi do ambiente com grande facilidade, e assim conseguiram fazer que o Ritual funcione-se.

Sistema: Este Ritual funciona similarmente como o Ritual de Proteção contra Carniçais, com exceção de que o componente material necessário é pó de jade em vez de sangue mortal.

Matéria retirada da Underhaven.

RITUAIS TAUMATURGIA CELESTIAL

(NÃO OFICIAL)

RITUAIS

Como a Taumaturgia tradicional, sua versão Celestial possui diversos Rituais. O vampiro pode aprender e usar Rituais que sejam de nível igual ou menor que seu nível básico de Taumaturgia Celestial. Para usar estes Rituais, o vampiro testa Inteligência + Ocultismo (dificuldade é o nível do ritual +3, máximo 9). A menos que o Ritual em questão diga o contrário, leva cinco minutos por nível para executá-lo.

Rituais Indicados:

Os seguintes Rituais da Taumaturgia convencional podem ser praticados com Taumaturgia Negra:

- Do livro básico de **Vampiro e Guia da Camarilla: (nível um)** Defesa do Refúgio Sagrado, Despertar com o Frescor do Amanhecer, Pureza da Carne, Acionando o Receptáculo de Transferência, **(nível dois)** Foco Principal de Infusão de Vitae, **(nível três)** Travessia Incorpórea, **(nível cinco)** Fuga para um Amigo Verdadeiro.

- Do **Guia do Sabá: (nível um)** Saciedade de Sangue, Imitação da Vida, **(nível três)** Espelho da Segunda Visão, **(nível quatro)** Atravessar Espelhos, **(nível cinco)** Coração de Leão.

INVOCANDO ANJOS

A Taumaturgia Celestial é uma trilha recente, não se pode afirmar ainda que os anjos realmente podem ser invocados como os elementais e demônios. Mas pesquisas estão sendo feitas e sabe-se que ao menos 1 anjo já foi invocado antes mesmo da criação das trilhas.

RITUAIS CRIADOS PELA CAPELA ROSA AMARGA

(NÃO OFICIAL)

RITUAIS DE NÍVEL UM

Animal Imortal

O pó do sangue do taumaturgo é misturado com ervas dedicadas aos deuses da morte e com a vitæ do animal a ser abraçado. Então borrifado uma parte sobre o animal e outra bebida pelo taumaturgo. O processo é muito cuidadoso e leva uma hora. Após terminado o ritual, o animal é preparado para ser abraçado pelo mago cuja vitæ foi usada na mistura.

Sistema: Quando o mago abraça a criatura, o ritual toma efeito, abrandando o corpo e a mente do animal do choque do abraço. O Narrador testa o Vigor da criatura + Ocultismo do Tremere contra uma dificuldade 8. Sucesso significa que a criatura foi abraçada. Falha ou Erro Crítico, significa que o abraço falha e a criatura morre.

Construindo a Voz

Este ritual permite aumentar o volume da voz. Isto pode variar desde um grito acima dos padrões humanos normais, até uma explosão ensurdecidora que pode causar perda da audição e até dano físico por impacto sonoro. O vampiro deve mastigar a língua de um corvo.

A língua deve ter sido previamente encantada num ritual de 15 minutos no qual a língua é banhada em uma mistura de beladona e ácido sulfúrico fraco. O efeito dura para um grito. O vampiro engole a língua após o término do ritual, podendo ativa-lo quando desejar.

Sistema: O mago testa Força + Sobrevivência (dif.6) para ativar o ritual.

1 Sucesso: Um grito alto com até duas palavras (1 nível vitalidade)

2 Sucessos: Um grito alto com até três palavras (2 níveis vitalidade)

3 Sucessos: Um grito alto com até cinco palavras e todos em um raio de 50m ficarão surdos por um dia (3 níveis vitalidade)

4 Sucessos: Um grito dolorosamente alto com até sete palavras e todos num raio de 50m ficarão surdos por 2 dias e mortais permanentemente (4 níveis vitalidade)

5 Sucessos: Um grito extremamente alto com até dez palavras e todos em um raio de 50m ficarão surdos por 4 dias e mortais permanentemente (1 nível vitalidade)

Desfazer-se da Agonias

Este ritual age de maneira muito simples mas pode ser de extrema utilidade. Com este ritual o magus pode criar áreas em seu corpo que ele pode bloquear as percepções sensoriais, acarretando assim uma invulnerabilidade a dor, fazendo com que o magus não tenha redutores de dano.

Este ritual é extremamente valioso caso o magus seja ferido ou tenha que se ferir deliberadamente. Este ritual pode ser utilizado em qualquer parte do corpo.

Sistema: Este ritual leva 5 minutos para ser realizado. O magus coloca palitos de madeira em um recipiente e os cobre com seu sangue enquanto recita o ritual. Os palitos ficarão de uma cor vermelho brilhante após o terminado. O palito então deve ser inserido profundamente na carne do usuário deste ritual. Cada palito pode paralisar no máximo um membro inteiro ou apenas uma região. O membro levará em média 30 minutos para voltar a ter sensações depois que o palito for retirado ou ter passado 1 semana.

OBS.: O mago não sentirá dor no membro escolhido mas poderá utiliza-lo normalmente.

Sentir o Sobrenatural

Este ritual permite ao magus sentir a presença de qualquer ser sobrenatural (parentes, carnicais, feiticeiros, licantropos, vampiros, magos, etc.) num raio de 100 metros. Também pode dar a localização exata de um ser em especial nesta área.

Sistema: O magus tem que cobrir suas palpebras com sangue fresco. Caso algum ser em especial esteja sendo procurado, só não será visto se estiver protegido por algum meio místico. Neste caso devera ser feito um teste de força de vontade entre os dois.

Runa da Vigilância

Este ritual permite ao magus pintar um símbolo com seu próprio sangue em qualquer lugar que ele queira. O símbolo após pintado desaparecerá só podendo ser visto pelo próprio magus. Qualquer ser vivo (morto-vivo) que passar a um máximo de 20 metros do símbolo fará com que este se ative, dando ao mago a visão exata do ser que passou pelo símbolo. O magus pode ter tantos símbolos quantos forem seus pontos de força de vontade.

Sistema: A runa só pode ser percebida por um ser com Auspícios (ou poder semelhante) e com um teste de Percepção + Prontidão (dif.8).

Lgrimas da Verdade ((Criado por Grahall Baskerville))

Realizando este ritual, durante uma noite a vitima sempre que mentir vai chorar sangue, em mortais este efeito é traumatizante e pode ser fatal.

RITUAIS DE NÍVEL DOIS

Ritual de Limpeza

Este ritual é idêntico ao ritual *Pureza da Carne*, porém pode ser usado em outros ou em objetos inanimados. Com isso o alvo expelle o objeto indesejado (balas, vidro, madeira, dispositivos implantados) até a superfície. Os objetos demoram em média 5 minutos para sair e no caso de outros seres, a menos que estejam inconscientes ou anestesiados, a experiência pode ser traumática (1 a 3 níveis de vitalidade de dano letal dependendo do tamanho do objeto). Se o ritual for feito no próprio mago ele não sentirá nada.

Máscara da Feiticeira ((Criado por Arkana Petralona))

O magus pode parecer com qualquer pessoa que ele deseje por até uma noite. A máscara concede não só ao seu usuário a aparência do seu alvo, como também as roupas que o alvo está no momento. Isto é uma ilusão, mas não pode ser identificada nem mesmo por Auspícios.

O magus deve mergulhar uma máscara de porcelana em sangue, possuir algo do alvo (sangue, pedaço de roupa, cabelo, etc.) e recitar os comandos rituais necessários, invocando os deuses de muitas faces (como Hécate).

Mãos Incandescentes

As mãos do mago assumem uma tonalidade avermelhada e queimam qualquer coisa que tocar. Trate-as como fogo químico (3 níveis de dano agravado, dif.9 para absorver) além do dano normal de um soco. Este ritual requer que o mago coloque as mãos em um braseiro que causa 2 níveis de dano agravado em suas mãos que pode ser absorvido com Fortitude dif.6. O magus pode queimar apenas o que for de sua vontade.

Purificação

Este ritual permite ao magus condensar em seu interior todas as impurezas de seu organismo (doença infecciosa, sangue envenenado, etc.) em um único ponto de sangue que é vomitado violentamente do organismo do vampiro junto com outros 2 pontos de sangue adicionais, lavando a garganta e a boca deixando-as limpas.

Sistema: O magus sentase e concentra toda sua vontade em um ponto no centro de seu corpo, neste ponto ele colocará toda a impureza de seu corpo para depois expeli-la. O vampiro deve fazer um teste de Vigor + Sobrevivência (dif.6). Este ritual pode ser utilizado em outros, mas em caso de humanos acarreta em 3 níveis de dano letal.

1 sucesso: Remove infecções bacterianas e parasitárias.

2 sucessos: Remove infecções virais, HIV, hepatites, etc.

3 sucessos: Remove efeitos de disciplinas que alteram o sangue.

4 sucessos: Remove o Laço de Sangue (deve ser feito o mais rápido possível, para cada dia deve ser acrescentado +1 na dificuldade).

5 sucessos: Remove o Vaulderie (deve ser feito o mais rápido possível, para cada dia deve ser acrescentado +1 na dificuldade).

O Olhar de Erzulie

O magus coloca em uma tigela o equivalente a 2 pontos de sangue e uma mistura do pó de ervas relacionadas ao amor juntamente com 2 rubis. O magus deve misturar tudo ao fogo até o sangue secar e grudar nos rubis. O magus então colocará um rubi sobre cada olho e dirá as palavras finais que concluirão o ritual. O vampiro deverá olhar nos olhos de sua vítima e ativar o ritual. Seus olhos ficarão vermelhos e brilhantes por 20 segundos, neste momento o pessoa atacada (humana ou desperta) ficará com os efeitos do laço de sangue automaticamente. O alvo poderá fazer um teste de força de vontade (dif. igual a força de vontade do magus) para tentar resistir. São necessários 3 sucessos.

Língua Animal

O magus deve ter a língua do animal desejado, que deve ser lavada com seu sangue enquanto murmura o encantamento e cuidadosamente escreve na língua um símbolo de comunicação. Quando terminado o ritual o vampiro coloca a língua em sua boca que adere firmemente a sua até ser removida. Com esta língua unida a sua o magus poderá falar normalmente com todas as raças originárias do animal pertencente a língua (Ex.: a língua de um cão fará com que o magus fale com todas as raças canídeas).

A língua quando adere a do magus se torna fina como uma leve película, que não impede o magus de falar normalmente, quando a película é retirada o ritual é quebrado. Caso o magus possua Taumaturgia Espiritual em nível 2, ele pode usar este ritual para falar com espíritos animais e totens.

Brumas de Revella

Este ritual permite ao magus criar uma densa névoa com volume de no máximo 10m³. A névoa pode ter a cor, cheiro e aparência que magus desejar.

Sistema: O magus colocará 2 pontos de sangue em um pequeno frasco de perfume, para ativar o ritual, basta quebrar o frasco.

O mago ficará invisível dentro da névoa e todos dentro dela terão -3 dados para suas próximas ações. O magus que a conjurar, enxerga normalmente dentro da névoa.

Escudo da Mente em Torpor ((Criado por Grahall Baskerville))

Realizando este ritual antes de entrar em um torpor voluntário, a mente do taumaturgo ficará totalmente bloqueada a qualquer tipo de procura Psíquica ou espiritual; Assim enquanto o magus estiver em Torpor nenhum tipo de busca ou ataque Místico/Psíquico o afetará.

Para ativar o ritual o magus deverá colocar uma Máscara de Bronze enquanto recita os versos de ativação e proteção.

Dardos Místicos ((Criado por Christopher Petralona))

Este ritual cria a partir das mãos do magus setas vermelhas que disparam em direção de qualquer alvo que o mago deseje.

Sistema: Os dardos causam 1 dado de dano agravado cada e são criados 3 dados por ponto de sangue gasto durante a realização do ritual. Para ativar o ritual o magus deve colocar uma agulha por baixo da pele da palma de sua mão.

RITUAIS DE NÍVEL TRÊS

Tatuagem de Propriedade ((Criado por Arkana Petralona))

Com este ritual o magus pode armazenar objetos em seu próprio corpo. Banhando o objeto em seu sangue e recitando o encantamento o objeto será aderido ao corpo do magus como se fosse uma tatuagem podendo ser retirado quando for de sua vontade.

Para cada objeto aderido deverá ser gasto 2 pontos de sangue e o objeto em questão não poderá ser maior que o corpo do magus. Animais menores que o corpo do magus também podem ser aderidos, mas terá que ser gasto 1 ponto de força de vontade além dos 2 pontos de sangue. No caso de animais, com um certo esforço, pode-se observar que a tatuagem nunca está na mesma forma, como se o desenho tivesse vida própria (e tem!!).

Prisão do Pentagrama

O magus fará um pentagrama com seu sangue e escreverá o nome da vítima com seu sangue também (caso o magus não saiba o nome real do alvo, pode ser um objeto pessoal do mesmo). Quando o nome do alvo (ou o objeto) for colocado dentro do pentagrama, aparecerá um pentagrama vermelho ao redor da vítima que apenas ela poderá ver. A vítima estará impossibilitada de se mover, falar ou usar qualquer um de seus poderes. O alvo estará impossibilitado de se mover até que o pentagrama seja desfeito pelo magus.

A Verdadeira Pedra de Sangue ((Criado por Arkana Petralona))

A vampiro deverá colocar um rubi (que pode ser do tamanho de uma pedra para anel) em uma vasilha com seu sangue durante uma noite para ser purificada. O magus colocará novamente sangue na vasilha que será absorvido pelo rubi (máximo 10 pontos). Após o ritual a pedra ficará com um brilho incandescente em seu interior. Esta pedra deverá ser fixada em uma armação de ouro e prata escrita em língua antiga: Sangue de Pedra.

Sistema: O vampiro terá apenas que acionar as palavras rituais (que serão de sua escolha) para que os pontos de sangue passem do anel para seu corpo. A pedra poderá ser carregada até 10 vezes.

Estaca da Rosa

Usando-se este ritual pode-se criar uma arma mágica. Algum objeto feito de madeira (estaca, bengala, etc.) deve ser entrelaçado com talos espinhosas de rosas e cobertas com uma mistura do vitae do mago, pó de rosas e de orquídeas negras recitando um encantamento para os deuses da morte.

Ao término do ritual o magus deve recitar a palavra de ativação, fazendo com que a "peça de madeira" se torne negra como ébano polido e os talos afundarão para dentro da "peça de madeira". A peça se torna mais resistente, como se fosse aço negro, para ser quebrada é necessário 7 sucessos em um teste de força.

Quando esta arma é usada, age como qualquer outra estaca agiria no corpo de um cainita, no entanto quando é recitada a palavra de ativação, enormes espinhos do mesmo material da estaca saem e perfuram o coração e a carne circunvizinha, ancorando a arma firmemente a vítima. Quando ancorada a arma pode ser arrancada, removendo o coração do alvo. São necessários 3 sucessos em um teste de força (dif7), Potência conta normalmente, levando o alvo a morte final. Apenas um vampiro com 5 pontos de fortitude poderia resistir a esta arma mágica. Caso a estaca não seja arrancada, apenas 2 coisas podem remove-la, a palavra de comando que fará com que os espinhos se retraiam (a peça é reutiliza-vel), ou um teste resistido de destreza + Medicina (dif. igual a força de vontade do magus).

Cada teste requerido equivale a 1 hora de cirurgia e se retirada causa 4 pontos de dano agravado. Os danos que a arma causa retirada (com cirurgia ou arrancada) não podem ser absorvidos.

Proteger-se do Deslumbramento ((Criado por Christopher Petralona))

Com este ritual o magus protege-se contra o dano da sobrecarga sensorial causada pela disciplina Auspícios.

O magus de apenas banhar com um pouco de seu sangue uma trança de 3 fitas negras e amarra-la em seu pulso. Com esta fita o magus poderia usar a qualidade *Sentidos Aguçados*, associado ao 1º nível da disciplina Auspícios dentro de uma danceteria lotada e ainda assim ouvir a conversa os Toreador's do outro lado do salão sem nenhuma dificuldade e sem receber dano algum. A fita também concede a capacidade de direcionar o sentido para apenas um som específico (utilizando-se do exemplo anterior, o magus poderia ouvir apenas a conversa e anular os outros sons ao redor).

Explosivos de Vitae

Este ritual é perigoso, mas quando usado corretamente por um mestre da taumaturgia, é muito eficaz. Permite ao magus criar cristais que são encantados com o sangue do magus (partindo-se do princípio que o sangue cainita é extremamente volátil) conferindo-os a capacidade de explodir. Assim quando lançados contra uma superfície, expostos ao sol ou pela simples vontade do magus, detonam com um flash explosivo semelhante a uma granada de choque, fazendo com que todos ao redor (menos o magus) recebam uma carga maciça de dano.

O magus satura o cristal com seu vitae (em média 3 pontos de sangue) até que ele fique da cor vermelha. O dano de cada cristal é baseado na potência do vitae do magus (15 - geração do magus em dados de dano agravado) e a distância da explosão é de um raio de até 100 metros.

Os cristais nunca explodem se estiverem em contato com o magus e se explodirem não lhe causarão dano pois são feitos de sua vitae.

Vários cristais podem ser "amarrados/atirados" juntos para intensificar seu dano. Os peritos em bombas estranharão, pois não será encontrado nenhum resíduo químico ou físico no local da explosão.

Esta explosão "mística" ecoa na umbra e cria um bolsão de dor psíquica, uma mancha negra aparece no local da explosão. Psíquicos que visitarem o local obterão emanções poderosas de dor e agonia de qualquer espírito que tenha sido ferido na umbra no local da explosão. Esta explosão pode chamar a atenção de espíritos poderosos da umbra e de licantropos. Caso o magus que criou o explosivo tiver humanidade inferior a sete ou alguma trilha de sabedoria, um intenso "Cheiro da Wyrn" poderá ser sentido no local. O local da umbra atingido voltará ao normal em 1 ano.

Caso os cristais sejam detonados na Umbra, o local não voltará ao normal e no plano físico podera ser sentido o impacto da explosão, plantas irão morrer na localidade e os psíquicos receberão 2 dados de dano letal pelo choque psíquico.

Vitae Ácido

Este ritual requer que o magus beba uma quantidade pequena de um ácido em solução aquosa (diluído em água e sangue) que causará 1 ponto de dano agravado (pode ser absorvido por Fortitude).

Sistema: O sangue do magus ficará ácido durante 1 noite por ponto de Força de Vontade permanente do magus. Durante este período o sangue causará 3 dados de dano agravado para cada ponto de sangue. Se o sangue for derramado, ele funcionará com os mesmos efeitos de ácido sulfúrico.

O Manto do Sol ((Criado por Arkana Petralona))

A proteção contra o sol sempre foi procurada pelos magos cainitas. Este ritual não traz a proteção total contra os raios nocivos do sol, mas ameniza seus efeitos.

Sistema: O magus deve queimar 3 pontos de sangue, junto a penas de águia, pétalas de girassol em um recipiente de ouro (símbolos do sol). O pó restante deverá ser misturado em vitae e bebido pelo magus. Para cada ponto de Força de Vontade permanente do magus ele poderá resistir ao sol por 30 minutos, recebendo apenas dano letal pelo sol e não agravado.

Trasferência Furtiva de Vitae

Com este ritual o magus poderá usar *Furto de Vitae* sem quebrar a máscara, fazendo com que a torrente de sangue seja transferida automaticamente para o corpo do magus.

Não são necessários componentes para este ritual, apenas que o magus se concentre no alvo e direcione as palavras rituais, alterando assim a disciplina para que o sangue saia do alvo e entre diretamente para o corpo do magus.

Boneca Voodoo

O magus precisa ter uma boneca de pano e ter visto a vítima ao menos 1 vez. O magus deve construir a boneca enquanto canta uma monótona canção e dedica a boneca a vítima.

Quando a boneca estiver terminada deve ser gastos 1 ponto de Força de Vontade e se concentrar no alvo, a boneca estremece quando estiver vinculada ao alvo.

Apartir deste momento a boneca só poderá ser usada para infligir dano secundário e tormentos excruciantes a vítima. O magus poderá perfurar a boneca com agulhas rituais ou qualquer outro tipo de dano, causando imensa dor por várias horas. A dor sentida é como se estivessem cortando o alvo com facas incandescentes. O dano causado é real.

O magus colocará a boneca em uma bacia com seu sangue (5 pontos) e algum pertence da vítima (cabelo, pedaço de roupa, etc.) que será absorvido pela boneca. O magus segura a boneca e se concentra nas características da vítima com toda sua vontade (gasto de 1 ponto de FV). O tecido exterior ficará parecido com pele, ficando como um miniatuira quase perfeita da vítima. Seus pequenos olhos brilharão de forma sinistra a meia luz. No final do ritual, espíritos malditos serão invocados para habitar a boneca e lhe conceder uma alma.

No término do ritual o magus terá uma boneca que é uma representação perfeita do seu alvo e qualquer dano infligido a boneca será exatamente igual ao infligido pelo alvo. Por exemplo: Se uma agulha quente fosse cravada no braço da boneca, aconteceria o mesmo com o alvo no mesmo instante, que gritaria em agonia pela dor do braço afetado. Caso algum dano considerado agravado seja infligido a boneca, seria também agravado para o alvo. Porém um braço arrancado da boneca não arrancaria o braço do alvo mas este ficaria com o braço inerte e sem vida.

Cainitas sádicos usam esta boneca para torturar as vítimas em colapsos nervosos e espasmos de dor, causando morte lenta e muito dolorosa, afetando não só o corpo como a mente. Se o magus desejar, pode utilizar disciplinas na boneca, para isso gasta-se 3 pontos de sangue e 1 ponto de Força de Vontade durante 1 noite.

Barreira da Proteção Distante ((Criado por Christopher Petralona))

Enquanto estiver sob os efeitos deste ritual, o magus será virtualmente inatingível, sendo capaz de esquivar de qualquer objeto atirado em sua direção (flechas, balas, pedras, árvores, etc.) Não importando a quantidade deles.

Sistema: O magus deve cortar sua mão e fazer no ar um símbolo de proteção. Qualquer objeto jogado contra ele terá sua rota modificada e não atingirá o magus. Este ritual dura por 1 noite.

Pó de Penas de Corvo ((Criado por Christopher Petralona))

Este ritual faz com que seja criado um pó a qual lhe permite a transformação em um corvo ou outra ave de sua preferência.

Sistema: O magus deve embeber em seu vitae uma pena da ave que desejar se transformar. A pena absorverá o sangue e irá secar como folhas no inverno. As penas secas deverão ser esfregadas entre as mãos do magus, o pó restante irá conferir a habilidade ao magus de se transformar no pássaro desejado. Este ritual poderá ser realizado em outros alvos, mas será necessário o sangue do alvo ou um fio de seu cabelo.

Faixas Escarlates ((Criado por Christopher Petralona))

Este ritual concede ao magus a capacidade de invocar 5 faixas escarlates para aprisionar seus inimigos. Estas faixas são imunes a qualquer tipo de magia, impedindo assim que seu alvo se liberte, mesmo sendo um ser desperto.

Sistema: As faixas são invocadas apartir das palavras de ativação e do gasto de 3 pontos de sangue. O alvo só poderá se libertar das faixas realizando um teste de Força de Vontade (dif. igual a Força de Vontade do magus). Caso tende utilizar algum tipo de magia, disciplina, magia, dons, etc, a dificuldade será aumentada em 3. Poderes físicos não podem ser

utilizados para romper as faixas, apenas a força de vontade pode ser utilizada.

RITUAIS DE NÍVEL QUATRO

Esfera da Morte ((Criado por Christopher Petralona))

O magus une 6 correntes em suas pontas coloca pequenos ganchos nas extremidades opostas. As correntes serão enroladas até formarem uma esfera e presa com pequenos barbantes para manter sua estrutura.

O magus deverá preparar um poção com seu sangue, e algumas ervas, engrossando até virar uma espécie de goma vermelha.

Depois, deverá colocar a esfera feita de correntes (as correntes devem ser de espessura média e a esfera deve ter o tamanho equivalente as 2 mãos do magus) nes ta mistura, que será absorvida pelas correntes até formar uma sólida casca ao redor da esfera.

Sistema: Depois de terminado o ritual, o magus ao ativar a esfera libertara sua magia, as correntes se libertarão do invólucro de sangue e seus ganchos atingirão os alvos próximos a ela. Os ganchos causarão 5 dados de dano agravado ao entrarem, mas após 2 turnos as correntes voltarão ao seu estado de origem, puxando e arrancando pedaços do local onde os ganchos estavam cravados, causando mais 7 dados de dano agravado.

Memória Ancestral ((Criado por Christopher Petralona))

Com este ritual o magus que possuir a Trilha do Sangue (**Rego Vitae**) e baixar sua geração, poderá usar uma de suas disciplinas no Nível da geração enquanto durar o efeito da trilha ativada.

O magus deverá preparar uma solução com seu vitae e pó de ossos. Quando tomar a solução (que ficará em seu corpo por até 7 dias) o magus deverá invocar o poder de seus antepassados de sangue. Assim se um vampiro baixar sua geração de oitava para quinta durante 2 horas, poderá usar uma de suas disciplinas no nível oito nesta período.

Maldição da Idade Moderna

Com este ritual o magus pode amaldiçoar uma vítima com uma forma de anacronismo que a impede de usar qualquer tipo de aparelho tecnológico.

Sistema: O magus invoca um Gremlin (espírito tecnológico) e o aprisiona junto a vítima. Cada sucesso na ativação (Manipulação + Ocultismo Dif.6) prende o espírito a vítima por 24h.

Anacronismo Vampírico ((Desenvolvido por Grahall Baskerville))

-Componentes: Algum pertence do alvo e cerca de 1 ponto de sangue.

-Tempo de Realização: 15 á 30 min.

-Duração: 1 noite.

Este ritual quando realizado com êxito transforma a vitima em um típico Vampiro cinematográfico, com todos suas fraquezas.

Sistema: Estas fraquezas se ativam de maneira aleatória, fazendo que a vitima fique extremamente confusa com a situação.

Possíveis Fraquezas:

- Incapacidade de entrar em alguma casa sem ser convidado;
 - Medo instintivo de objetos religiosos (Ñ importando se tem Fé ou ñ);
 - Toma dano por Rosas (Dano 2*);
 - Vulnerabilidade á barreira feitas com Sal;
 - A Sombra da vitima se torna independente, sempre se tornado extremamente inconveniente;
 - Forte sotaque do Leste Europeu;
 - Fome por insetos;
- Entre outras fraquezas estereotipadas das histórias sobre Vampiros.

Aura Impressionante ((Criado por Christopher Petralona))

Com este ritual o magus o magus ativa o poder de seu sangue e pode reproduzir os efeitos da poder Majestade (Nível 5 da disciplina Presença).

Sistema: O magus precisa ter em seu bolso um pequeno espelho encantado previamente. Para ativar o ritual basta segurar o espelho e gastar os 2 ponto de sangue.

Pó de Luna ((Criado por Christopher Petralona))

Com uma mistura de pó de prata e seu vitae, o magus é capaz de de borrifar este pó em objetos fazendo com que estes se pareçam com prata. (Ex.: se fosse borrifado este pó em uma espada ela seria misticamente de prata, causando dano a seres suscetíveis a este material).

Sistema: O magus só precisa derramar a quantidade que desejar de pó de prata em um recipiente e ferver até que o sangue vire pó e se misture com a prata.

Obs.: Este pó tende a aderir a licantropos e seres suscetíveis a prata, causando 3 dados de dano agravado por punhado até ser lavado.

Companheiro de Alma ((Criado por Grahall Baskerville))

Este ritual faz com que 2 seres possam se comunicar telepaticamente não importando a distância que estejam um do outro.

Sistema: O magus precisa de dois pertences iguais (dois medalhões, dois anéis, duas pulseiras, etc), coloca-los juntos em um recipiente com sangue do magus e da outra pessoa, depois de se realizar o ritual, direcionando sua vontade para comunicar-se com a pessoa quando desejar. No final do ritual os participantes do ritual beberão o sangue (no caso de vampiros esse ritual causa os mesmos efeitos do Laço de Sangue)e colocarão os pertences.

Ao preço de 1 ponto de sangue, qualquer um dos dois pode enviar sua consciência ao outro durante 1 hora por noite. Este aparece como um forma fantasmagórica para o outro e poderão se comunicar livremente. Apenas os participantes do ritual poderão ver a forma fantasmagórica do outro.

Esfera Ambiental ((Criado por Arkana Petralona))

O magus pode criar ao seu redor uma película invisível que pode protegê-lo contra os efeitos danosos do ambiente. O magus poderia resistir ao frio intenso, o pressão do mar ou o vácuo do espaço sem sofrer dano algum (Semelhante ao nível 6 de Metamorfose "Adaptabilidade").

Sistema: O magus recita uma série de gestos rituais e encantamentos de proteção (o que leva 3 turnos), ao fim do ritual a película estará criada ao redor do magus que será visível a ele mas invisível aos outros sendo sentida como uma leve membrana ao redor do magus. A esfera requer o gasto de 1 ponto de sangue por hora de utilização.

Obs.: A "Esfera Ambiental" não protege o usuário contra luz do sol, fogo ou calor, mas confere +3 dados para absorver o dano.

Proteção Territorial ((Criado por Arkana Petralona))

Este ritual foi criado para que o magus possa escapar facilmente de seus perseguidores. Tudo ao redor do magus o ajudará a escapar.

Se ele estiver na cidade os sinais de trânsito abrirão para sua passagem e tudo que for possível para ajudar em sua fuga. No entanto os perseguidores serão afligidos por sinais fechados, buracos nas ruas não serão vistos, objetos cairão do alto dos prédios. No campo o efeito não é menor, raízes agarrarão as pernas dos perseguidores, os galhos das árvores baixarão para impedir a passagem (e o contrário para o magus).

Quanto mais próximos do magus os perseguidores estejam, mas danosos e letais serão os efeitos.

Sistema: Para ativar o ritual, basta que o magus deixe cair um pouco de seu sangue no chão (2 pontos de sangue) e recite a frase "***Destruição para meus perseguidores. Libertação para mim.***"

Dr. Jekyll & Mister Hide ((Criado por Grahall Baskerville))

A vítima deste ritual (podendo ser o próprio magus) desenvolverá uma segunda personalidade cruel e sádica. Esta se manifesta aleatoriamente durante uma noite (Teste de FV Dif: 8 para tentar resistir) ou em casos de perigo iminente. No caso de falha crítica o ritual dura mais uma noite.

A vítima normalmente receberá as seguintes vantagens após a ativação do ritual:

- * Mais um ponto em Carisma, Raciocínio e Inteligência .
- * Qualidade Voz Encantadora.

No entanto, quando a personalidade Má vem a tona há os seguintes modificadores:

- * Menos 2 pontos em Carisma.
- * Menos 4 pontos em Aparência.
- * O Defeito Presença Sinistra.
- * Mais 1 Pontos de Força, Destreza e Vigor.
- * O Acréscimo de 20% em sua altura.
- * A Humanidade / Trilha cai para 1.

RITUAIS DE NÍVEL CINCO

Abrigo Barrado ((Criado por Christopher Petralona))

Este simples ritual impede a localização de um aposento ou construção, protegendo assim todos que nele estiverem.

Sistema: Basta pingar uma gota de sangue em cada abertura do aposento (o tempo do ritual depende do número de aberturas existentes para proteger). O ritual impede outros seres de localizar a área protegida (um quarto, uma casa, etc.), também lacra as aberturas para a entrada de qualquer ser que não esteja presente no momento do ritual (tentar passar por uma dessas aberturas causa 3 níveis de dano agravado).

Rompendo a Magia ((Criado por Grahall Baskerville))

Este ritual cria uma zona neutra que rompe qualquer efeito de qualquer poder (rituais, disciplinas, dons, esferas, artes, arcanos, etc.). Isto impede de novos efeitos começar e os antigos de continuar.

Sistema: O magus recita um ritual de anulação e caos na área desejada. Este ritual demora 3 turnos, depois de sua ativação uma área de 100 metros cúbicos ficará com uma espécie de estatica mágica que impedirá o uso de qualquer poder mágico. Apenas efeitos naturais como regeneração, cura com sangue, continuam funcionando normalmente.

Obviamente, apenas as disciplinas do magus e seus rituais continuam funcionando normalmente.

Beijo da Salamandra ((Criado por Arkana Petralona))

Com este ritual o magus poderá imunizar-se por algum tempo dos efeitos danosos do fogo.

Sistema.: O magus deverá colocar 5 pontos de seu sangue em um braseiro e invocar uma salamandra (Elemental do Fogo) dizendo suas intenções. Quando a salamandra se materializar, está tocará o magus causando 1 nível de dano agravado (que pode ser absorvido com Fortitude), durante 1 hora por ponto de Força de Vontade o magus não receberá danos pelo fogo.

Invocando o Terror Interno

Este ritual faz com que o magus invoque um terror primal em seus alvos, fazendo com que eles corram em disparada ou encolham-se como crianças.

Sistema: O magus gasta 1 ponto de sangue por alvo a ser atingido e invoca os demônios internos de cada um. Todos que forem afetados pelo ritual fogem da presença do magus o mais rápido possível. Vampiros entrarão em Rotschreck, licantropos entrarão em frenesi raposa, etc. Caso a vítima possua força de vontade inferior a do magus, o alvo se encolherá, tremendo e balbuciando em estado fetal.

O Olho da Verdadeira Visão

O magus pode criar um amuleto que lhe permite ver através de qualquer tipo de ilusão.

Sistema: O magus deve arrancar um de seus olhos (2 níveis de dano letal, absorvido normalmente) e embê-lo em 1 ponto de seu sangue. Terminado o ritual o olho se cristalizará e poderá ser usado como uma jóia ou apenas carregado pelo magus.

Quando o magus tocar o olho cristalizado, ele poderá ver através de qualquer ilusão. Em termos de jogo, para cada 2 pontos de Força de Vontade o magus será imune a um nível do poder usado (Ofuscação, Quimerismo, Esfera da Mente, Dons, etc). Assim se o magus possuir 4 pontos de FV, efeitos de qualquer poder de nível 2 não surtirão efeito sobre o magus, e assim por diante.

Ritual do Corpo Bélico ((Criado por Cristi'enn Baskerville))

-Tempo de Realização: 15 á 30 min.

-Duração: 1 Noite

-Materiais Necessários: Quantidade de Sangue para cobrir a arma em um recipiente e uma adaga de Prata.

Com este ritual o Magus consegue fundir a sua carne qualquer tipo de armamento (De Fogo ou Branca), mas apesar do nome o Magus também pode fundir placas de metais a seu corpo para criar um armadura corporal.

Para a realização deste ritual o Magus usa um recipiente grande o suficiente que sobrepuja a arma em questão e a cubra por completo com seu Vitae (Quanto maior a arma, mais sangue será gasto), e então entoar um cântico místico por cerca de 10 min; Após o termino do cântico o Magus tem que com uma adaga de prata abrir a parte de seu corpo em que será fundida a arma (quanto maior a arma, maior será a operação mas o dano, pode ser absorvido num teste simples de vigor), neste momento testa-se F.V Dif: 8, sendo necessário no mínimo 3 sucessos para a realização plena do ritual, em caso de falha o ritual funciona, mas de maneira completamente inesperada, (Edward, mãos de tesoura seria um ótimo exemplo de falha) e no caso de falha critica o ritual não funciona e o Magus perde todo o sangue usado, recebe todo o dano da operação e perde 2 pontos de F.V.

Após a conclusão deste ritual o Magus pode usar a arma escolhida gastando 2 Pontos de Sangue para trazer parte desta arma a tona, e a parte do corpo onde se encontra a arma ficara com um aspecto estranho pois a pele ficara fundido com a da arma e ate mesmo os detalhes da arma poderão ser notados em seu corpo (No caso de armas de fogo será necessário o gasto de 3 P.S a mais no inicio do ritual para cada cartucho que Magus queira fundir a seu corpo).

O ritual de limpeza funcionará normalmente e causará dano no Magus que estiver usando este ritual e após o termino da duração do ritual a arma será expelida do corpo do Magus de maneira indolor.

O potencial deste ritual só é determinado pela criatividade do Magus.

Não é possível fundir nada ao coração do Magus, isto resultaria em morte final.

Alguns exemplos da fusões que poderiam ser realizadas:

Braços: Espadas, machados, Armas de grande calibre (Espingardas, rifles etc...).

Mãos: Armas pequenas (Magnum, glock etc...).

Dedos: Adagas médias.

Corpo: Placas de Metais ou outros objetos.

RITUAIS DE NÍVEL SEIS

Ritual de Acoplamento ((Criado por Christopher Petralona))

O magus efetua uma hora de meditação, visualizando os efeitos de seus rituais. Após este período de meditação o magus executa as palavras de ativação, assim ele poderá unir os efeitos de vários rituais em um único objeto (Unindo por exemplo a Estaca da Rosa com Estilhaço Servo).

Gatilho Ritual ((Criado por Christopher Petralona))

Este ritual simples é de grande auxílio para o magus. Com ele o magus poderá fazer com que um ritual seja ativado apenas quando for de sua vontade, ignorando as limitações de tempo causadas em um ritual normal.

Sistema: Basta ao magus somar 15 minutos ao seu ritual e este será acionado quando o magus desejar ou quando o fator central do ritual estiver presente. Ex.: Se o magus usa o Beijo da Salamandra o ritual só será acionado quando o magus for atacado pelo fogo.

Invisibilidade Eletrônica

Este ritual é extremamente simples; O magus só precisa carregar um pedaço de um dispositivo eletrônico (pedaço de placa de PC, botão de algum equipamento, etc) e ativar o ritual. Enquanto o magus estiver com o pedaço de equipamento ele será invisível a qualquer dispositivo eletrônico.

Selo Absoluto

O magus cria selos de papel que ao aderirem a uma superfície são absorvidos pela mesma, que só poderão ser encontrados pelo magus.

Os selos lacram e impedem a abertura de qualquer coisa, desde portas e janelas, a bocas, pálpebras, leitores de cd, etc. Depois de colocado o selo, apenas o magus poderá retirá-lo.

RITUAIS DE NÍVEL SETE

Ludibriar a Morte Final ((Criado por Christopher Petralona))

Com este ritual, que exige mais do que tudo concentração, o magus poderá fazer um teste de Vigor + Ocultismo (dif.7). Cada sucesso dará ao magus 1 nível extra de vitalidade que poderá ser usado para resistir melhor a ferimentos ou mesmo curá-los, mesmo que sejam agravados.

Até 7 níveis podem ser adquiridos e duram por 1 noite ou até que os níveis sejam gastos.

RITUAIS ELEMENTAIS CRIADOS PELA CAPELA ROSA AMARGA (NÃO OFICIAL)

RITUAIS REGO NATURAE

Obs.: Os Rituais Elementais foram criados pelos Magus Arkana Petralona, Christopher Petralona e Weldraine Mayfair.

RITUAIS DE NÍVEL UM

Criar Elemento

Este ritual permite ao magus criar uma quantidade razoável de qualquer um dos 6 elementos, assim o magus poderá utilizar qualquer um dos níveis da trilha **Rego Naturae** na falta do elemento em questão ou como forma de ataque.

Sistema: O Magus deve banhar seu objeto em 6 pontos de sangue e deixa-lo exposto durante 1 noite em cada um dos dos elementos. Deverá haver uma grande quantidade do elemento pois o objeto irá "absorver" o elemento a qual está sendo exposto. No final da sexta noite o objeto poderá ser usado para criar qualquer um dos 6 elementos, bastando para isso fazer um teste de Manipulação + Ocultismo (dif.6), cada sucesso permite o magus criar 1 metro cúbico do elemento desejado.

Bastará que o magus esteja portando o objeto, então basta erguer a(s) mão(s) e recitar as palavras para acionar o ritual: "Creo Ignem (Crio Fogo)", outras línguas como grego e egípcio também são utilizadas.

Uma peculiaridade sobre o objeto é que após o ritual ele sempre ira absorver pequenas quantidades de qualquer elemento em que for exposto, portanto, caso seja colocado sobre uma poça de água, ela secará, apagará pequenas chamas, fará pequenos buracos se cair na terra e assim por diante.

Braço não Visto - Elemento Terra

Este ritual permite ao magus manipular objetos como se possuísse uma forma limitada de Telecinésia (como em Movimentos da Mente), alguns dizem que o próprio espírito do objeto é impelido a movimentar-se

O magus pode manipular de forma precária um objeto, trazendo-o até si ou empurrando-o mas não pode fazê-lo girar flutuar ou coisas deste tipo.

Um outro detalhe importante sobre este ritual é que apenas objetos vindos da terra podem ser manipulados; como metais, pedras preciosas, tijolos, pedras, madeira, etc.

RITUAIS DE NÍVEL DOIS

Escudo de Vento - Elemento Ar

Este ritual funciona de forma a criar uma poderosa ventania que circula o alvo (podendo ser o próprio mago) em grande velocidade.

Caso o vento pegue poeira e outros pequenos objetos, o alvo pode ser ocultado.

Qualquer um que fique próximo o suficiente para atacar corpo-a-corpo deve fazer um teste de Força (dif.8) para cada ataque que realizar ou ser jogado longe.

Todos os ataques corporais contra o alvo deste ritual recebem +2 na dificuldade, ataques com projéteis +3.

O vento sopra enquanto o mago concentrar-se nele e dissipa-se quando este desejar.

Asas de Vento - Elemento Ar

Este ritual gera uma massiva rajada de vento ao redor do mago que o sustenta e empurra através do ar em uma velocidade de até 65 km/h.

Ficar parado em um local é mais difícil e requer um teste de Manipulação + Ocultismo (dif.6).

Viagens muito longas são perigosas pois o mago deve manter a concentração ou o vento que o segura desaparecerá rapidamente.

Leve Raio da Noite - Elemento Luz

Este ritual coleta os raios de luar e luz de estrelas (as luzes da noite) em um simples raio vertical de luz prata que se movimenta sob o controle do mago e ilumina uma área igual a 25 metros quadrados com uma luz semelhante a luz do sol (se for lua cheia) ou semelhante a luz da lua (se não houver lua).

Esta magia não funciona se o céu estiver nublado e pode ser invocada em lugares fechados, desde que o mago tenha ao menos uma janela para olhar o céu.

Invocar a Sombra Acusadora - Elemento Trevas

Este ritual permite ao mago encantar a sombra de um alvo e assim podendo utiliza-la como um discreto espião para sempre saber a localidade de seu alvo e as que estão ao seu redor.

O mago deve pingar algumas gotas de seu sangue sobre a sombra do alvo, enquanto recita silenciosamente as frases de ativação. O mago poderá ver e ouvir através da sombra de seu alvo como se estivesse ao lado dele.

RITUAIS DE NÍVEL TRÊS

Proteção contra Criaturas Elementais

Este ritual funciona de uma forma semelhante ao Repelente Contra Carniçais (ritual de Nível Dois), mas ele afeta elementais e criaturas baseadas em um elemento específico. O único componente necessário é um pouco de algo referente ao elemental (descrito abaixo). Em geral, um repelente pode ser destruído através da maioria dos meios normais, mas não pelos seres contra os quais ele é dedicado; na verdade, esses seres dificilmente podem forçar a si mesmos a se aproximarem do repelente.

Elemental Específico	Material Necessário
Elementais do Fogo (Salamandras)	Pedaços de carvão
Elementais do Ar (Silfos)	Penas trituradas
Elementais da Água (Ondinas)	Sal marinho natural
Elementais da Terra (Gnomos)	Terra de jardim
Elementais da Luz	1 Cristal iluminado pelo sol triturado
Elementais da Sombra	1 Hematita (cristal negro) triturada
Obs: Para elementos secundários, o magus terá que misturar e forma harmônica os elementos condizentes ao elemento secundário. Ex.: Para proteger-se de um elemental feito de magma o magus teria que utilizar carvão e terra de jardim em partes iguais.	

Proteção contra Elementos

Este ritual funciona da mesma forma que o ritual "Proteção contra Criaturas Elementais". Ao terminar o ritual, o magus cria uma espécie de aura ao seu redor. Esta aura é completamente invisível e intangível, no entanto impede a entrada do elemento ao qual o magus decidiu proteger-se. Caso o Magus deseje a proteção para mais de um elemento (proteger-se do fogo e do metal por exemplo), ele terá de realizar mais de um ritual (Max. 3).

Sistema: Para cada sucesso num teste de Força de Vontade (Dif.7) o magus adquire um dado extra para a proteção contra um elemento em específico.

Rochas de Barro - Elemento Terra

Este ritual permite ao magus tornar pedras moles o suficiente para serem escavadas, moldadas ou manipuladas como o barro.

Este ritual afeta uma área esférica de 1 metro de diâmetro, e pode ser usada até para livrar o magus de alguma prisão.

O ritual só afeta pedras, tijolos e até concreto é aceitável (afinal leva areia e pedras em sua composição).

RITUAIS DE NÍVEL QUATRO

Proteção Contra Calor e Chamas

Este ritual mantém o calor e as chamas acudados, incapazes de se aproximarem do alvo deste ritual. Isto confere ao alvo imunidade completa ao calor e as chamas.

O calor e as chamas são incapazes de penetrar nesta proteção, tornando-se turvos na passagem do alvo e explodem após sua passagem.

Caso atacado diretamente (por um ferro em brasa por exemplo) o alvo passa a ter 3 dados para a absorção do dado, como se possuísse a disciplina Fortitude.

RITUAIS DE NÍVEL CINCO

Transformação Elemental

Este ritual permite ao magus expandir o quinto nível da trilha *Rego Naturae* (Invocar a Forma dos Elementos), transformando o corpo do magus (ou parte dele), no elemento que desejar.

O magus se torna o próprio elemental (não pode ser controlado por outros utilizando esta trilha).

Sistema: O magus devera ter uma pequena quantidade do elemento referente ao elemental que deseja se transformar. O magus cortará sua mão e a colocará seu sangue sobre o elemento em questão. Assim o sangue derramado se tornará o próprio elemento e vai transmutar o magus no elemental desejado. Caso haja elemento suficiente para cobrir o magus, ele poderá utiliza-lo como portal para a Umbra, acessando assim os reinos elementais. Nesta forma, os elementais o tratarão como igual e a nuvem de espíritos que o cerca será completamente camuflada.

O magus poderá utilizar suas trilhas para similar o poder dos elementais, no entanto estará sujeito as leis do elemento em que se transformou. Assim o magus transformado em um elemental do fogo poderia disparar rajadas de fogo intensamente, no entanto seria incapaz de criar trevas, água, etc.

O magus receberá em sua forma elemental um modificador de **+3** em todos os seus atributos, além das vantagens do elemento incorporado, segue abaixo alguns exemplos:

Elemento	Algumas Vantagens
Fogo	Imunidade total a altas temperaturas
Terra	Resistência a danos; Ignora modificadores de vitalidade perdidos.
Água	Resistência a pressão submarina e ao frio intenso (afinal gelo é somente água congelada)
Ar	Capacidade do vôo, atravessar pelas menores frestas
Luz	Resistência as luzes mais intensas, até mesmo a luz do sol
Sombra (Trevas)	Corpo insubstancial, e de fácil ocultabilidade
Estas são apenas algumas características, o jogador esta livre para analisar o elemento e tirar maiores proveitos da forma elemental. Mas lembre-se que a última palavra é a do narrador.	

RITUAIS DE NÍVEL SEIS

Resistir a Luz Devastadora

Este poderoso ritual, bloqueia temporariamente a incapacidade do magus de andar sob a luz do sol.

Manipulando a luz e o calor ao seu redor, o magus poderá resistir temporariamente a luz cauterizante e com isso terá tempo suficiente para procurar um refúgio ou enfrentar alguma situação inesperada (como um interrogatório policial diurno).

O magus deverá beber uma solução criada com seu sangue e pétalas de girassol trituradas, que deverá ser feita em um recipiente de ouro (todos símbolos solares). Ao final do ritual o magus deverá invocar um elemental da luz e fazer com que ele "purifique" o sangue ritual (o elemental poderá ser convencido a auxiliar com a utilização da trilha Rego Naturae).

Ao final do ritual o magus poderá dispensar o elemental e deverá beber o sangue [que possuirá um forte brilho vermelho-vivo].

Efeitos: O ritual será ativado automaticamente quando o magus for tocado pela luz do sol. Quando isso ocorrer, o magus receberá um nível de dano letal a cada 10 minutos de exposição direta a luz do sol. O dano só poderá ser absorvido quando o magus não estiver mais sob a luz do sol. Fisicamente o magus passará a aparentar uma pessoa de pele muito sensível que passou um longo período de exposição a luz do sol.

Quando o magus chegar ao nível incapacitado (o que levaria em média 1h10m), os efeitos do ritual terminam automaticamente e se ele ainda estiver sob a luz solar, passará a receber dano agravado normalmente.

Enquanto estiver sob os efeitos do ritual, o magus não sofrerá os modificador por estar acordado durante o dia, no entanto quando descansar, o período diurno que passou ativo será cobrado durante a noite. **Ex.:** O magus ficou 3 horas ativo durante o dia (longe da luz do sol é claro), com isso, quando foi para seu descanso, o magus despertou 3 horas após do horário que estava habituado a despertar.

Caso o magus não seja tocado pelo sol no período de uma semana, o ritual perde seus efeitos e deverá ser refeito.

RITUAIS CREO NATURAE

RITUAIS DE NÍVEL UM

Óleo Rastejante - Elemento Água

Este ritual satura um alvo poroso com óleo inflamável. Quando lança esta mágica o magus deve fazer um movimento rápido com a mão direita, como se empurrasse algo no alvo. Uma mancha de óleo aparece no alvo após a mágica ser lançada e espalha-se sobre o alvo, saturando o suficiente para cobrir uma pessoa.

O óleo entra em combustão em contato com o fogo e é muito difícil de ser retirado, mesmo com água.

Caso o magus possua o sangue da vítima, o óleo aparecerá direto em sua pele, tornando-se ainda mais letal.

O Clarim de Zeus - Elemento Ar

O magus pode criar com um simples estalar de dedos um trovão, todos em um raio de de 30 metros quadrados deverão fazer um teste de Vigor + Fortitude (dif.8) ou serem ensurdecidos por 1 noite. Qualquer um com sentidos ampliados sobrenaturalmente (como auspícios) serão ensurdecidos automaticamente.

Em caso de falha crítica, os alvos serão ensurdecidos por um mês.

RITUAIS DE NÍVEL DOIS

Torrente de Sangue - Elemento Água

Este ritual cria um cone de sangue com 1 metro de diâmetro é lançado de seus braços em direção do alvo. Durante este período o magus deve manter a concentração.

Qualquer um atingido pela torrente de sangue recebe 4 níveis de vitalidade e deve fazer um teste de Força dif.8 (Potência conta como sucesso automático) ou ser jogado a grande distância.

As manchas de sangue só sairão do corpo e das roupas do alvo após o amanhecer.

Não é preciso dizer que ativar este ritual em público é uma quebra direta da Máscara.

RITUAIS DE NÍVEL TRÊS

Metal Superaquecido - Elemento Fogo

Este ritual faz com que um pedaço de metal se aqueça ao ponto do derretimento em segundos e logo após retornando ao seu estado original.

O magus pode, por exemplo, derreter a espada de seu atacante, as gotas de metal superaquecido se resfriam rapidamente retornando ao seu estado original antes mesmo de cair no chão. Assim o magus não poderia ser atingido por este metal contra a sua vontade.

Cada sucesso poder derreter 50cm cúbicos de qualquer metal.

Impedindo a Entrada da Luz - Elemento Trevas

Este ritual faz com que sombras impenetráveis cubram todas as janelas e frestas por onde o sol poderia entrar, tornando um refúgio seguro para a estada de um vampiro.

O magus deve jogar seu sangue em um ponto onde as sombras mais densas podem ser encontradas. Estas sombras aparentam criar vida e se arrastam pelas paredes e chão até cobrirem todas as possíveis aberturas (até o tamanho de uma porta) por onde o sol poderia entrar.

RITUAIS DE NÍVEL QUATRO

Criando a Morada Protetora - Elemento Terra

O magus cria a partir de um bloco de terra um abrigo seguro para se proteger do sol por uma noite.

Caso o magus deseje pode criar uma grande casa, mas isto pode levar dias ou mesmo anos para ser concluído.

Para ativar este ritual, deve-se derramar o equivalente a 5 pontos de sangue em terra ou pedra para que o abrigo se ergua em 3 turnos.

RITUAIS DE NÍVEL CINCO

Abrindo os Poros da Terra - Elemento Terra

O magus abre um buraco na superfície da terra, tão profundo que alguns acreditam que pode alcançar as entranhas da terra. Rocha fundida e gases nocivos são vomitados fora deste buraco.

Tudo que estiver nas proximidades imediatas (20 metros) será atingido por lava quente. Aqueles que não estiverem próximos podem escapar das imediações do fluxo da lava.

A lava cobre uma área máxima de 100 metros além das proximidades do buraco e causam dano igual ao metal derretido por turno. O calor da lava pode destruir tudo o que tocar até que se resfrie.

O Pequeno Sol - Elemento Luz e Fogo

O magus cria uma esfera de luz com cerca de 2,5 metros de diâmetro, esta esfera reproduz os mesmos efeitos da luz do sol em criaturas sensíveis a luz como os vampiros.

No entanto esta não é a verdadeira luz do sol e só poderá causar dano letal, 3 dados de dano por turno.

Os vampiros deverão fazer um teste de Rotschreck (dif.8) para não fugirem deste sol artificial.

RITUAIS INTÉLLEGO NATURAE

RITUAIS DE NÍVEL UM

Espelho Visionário - Elemento Água

O magus através deste ritual pode criar uma espácie de espelho de água, que lhe permitirá ver em grandes distâncias caso não possua os dons da disciplina Auspícios.

O magus deverá ter estado neste local ao menos uma vez e assim não importará sua distância para que as visões se manifestem.

Visão do Morcego - Elemento Ar

O magus quando ativa este ritual pode mover-se com confiança na completa escuridão sentindo o ar e suas fronteiras (onde objetos sólidos estão).

A magia acaba quando o magus voltar a ver normalmente.

Ventos Sussurantes - Elemento Ar

O magus quando ativa este ritual pode ouvir palavras faladas por qualquer grupo de pessoas dentro de sua linha de visão, sem ser impedido por nenhuma barreira sólida.

RITUAIS DE NÍVEL DOIS

Visão da Luz do Calor - Elemento Fogo

Permite que o magus veja o calor de objetos e corpos humanos, lhe fornecendo infravisão.

Intuição das Cinzas - Elemento Fogo

Permite ao magus saber do que eram feitas as cinzas em que tocar e a quanto tempo o material que as originou foi queimado.

RITUAIS DE NÍVEL TRÊS

Olhos do Passado - Elemento Luz

Este ritual faz com ele capte os resquícios de luz de um local, e assim permitindo que o magus olhe eventos que ocorreram num passado próximo.

O magus não poderá intervir nestes eventos e poderá apenas ver e escutar o que ocorreu no local.

Os sucessos abaixo indicam o quanto do passado poderá ser verificado.

Sucessos Necessários	Tempo a ser observado
1 Sucesso	1 Hora
2 Sucessos	3 Horas
3 Sucessos	6 Horas
4 Sucessos	12 Horas
5 Sucessos	24 Horas

RITUAIS DE NÍVEL QUATRO

Rastro da Presa - Nível 4 - Elemento Terra

Este ritual faz com que uma vítima crie um rastro perceptível pelo magus, que será capaz de segui-lo não importando o meio de locomoção que este utilize (desde que não seja pelo ar).

O rastro deixado brilha como o pó de pedras preciosas e mesmo que o alvo pegue um carro, as marcas dos pneus se farão visíveis da mesma forma.

RITUAIS DE NÍVEL CINCO

Percepção Elemental - Nível 5

Este ritual faz com que o magus obtenha uma percepção ampliada relacionada aos elementos.

Assim o magus poderá saber, por exemplo, se alguém caminha na sala ao lado (terra), saber quanto tempo falta para o sol nascer (luz), saber se uma tempestade se aproxima (ar), saber se um ataque baseado em chamas ocorrerá (fogo), saber quanto sangue há em um alvo (água), saber das sombras se alguém o observa (trevas) e uma série de sensações que auxiliara o magus a saber o que ocorre ao seu redor.

RITUAIS MUITO NATURAE

RITUAIS DE NÍVEL UM

Ponte de Geadas - Elemento Ar

O magus cria uma camada grossa de geada (firme o suficiente para se caminhar por cima). Esta geada é feita de cristais claros e é dificilmente vista.

Esta "Ponte de Ar" é usada em emergências e os observadores acharão que o magus está caminhando no ar.

Extremidade da Navalha - Elemento Terra

O magus com este ritual pode amolar qualquer metal a um grau inigualável por métodos manuais.

Qualquer metal amolado através deste ritual adquire +2 dados de dano. O magus deve apenas cobrir a lâmina com seu sangue e enterrá-la na terra. Quando retirar a lâmina esta estará com o bônus até que seja destruída.

Metal Flexível - Elemento Terra

O magus com este ritual pode tornar qualquer metal flexível o suficiente para ser moldado a sua vontade. Ao menos um ponto de sangue do magus deve tocar o metal que será moldado. Assim que o magus soltar o metal este endurecerá automaticamente, permanecendo na forma que o magus moldou.

Rocha Maleável - Elemento Terra

Funciona da mesma forma que o ritual acima "Metal Flexível", mas funciona apenas com pedras, rochas, pedras preciosas, etc.

RITUAIS DE NÍVEL DOIS

Água Estéreis - Elemento Água

O magus pode mudar as propriedades de um corpo de água até o tamanho de um pequeno lago, tornando-o inapropriado para o consumo ou vida natural. A água se torna escura e tenebrosa e fumaça nociva emana dela. Este ritual é usado para comprometer o consumo de água em uma cidade ou lugarejo, colocando seus habitantes em grandes dificuldades.

Garras dos Ventos - Elemento Ar

O magus transforma o vento em rajadas afiadas como navalhas que rasgam tudo em seu caminho. Materiais leves como folhas ou roupas são retalhados e qualquer um atingido recebe 3 dados de dano letal por turno de exposição ao vento.

RITUAIS DE NÍVEL TRÊS

Chamas de Gelo Esculpido - Elemento Fogo

Transforma as chamas do tamanho máximo de uma casa pequena em gelo. O gelo forma esculturas de chamas, antes que comece derreter. Quando o gelo é derretido a metade, as chamas ascendem de novo, mas não se espalham e duram muito pouco tempo, por causa da água ao redor.

Para ativar o ritual o magus deve cortar sua mão com uma adaga de prata e faz uma saudação aos "Deuses do Frio e do Gelo" pedindo por proteção. Assim o fogo é automaticamente congelado.

RITUAIS DE NÍVEL QUATRO

Nevoeiro da Confusão - Elemento Ar

O magus transforma toda a neblina dentro de uma área em uma neblina prateada muito espessa para se ver através. Gritos aleatórios, golpes, empurrões, assobios e outros barulhos, molestem e confundem qualquer um dentro da neblina, levando-os ao pânico se permanecerem por muito tempo nela.

Os alvos terão de fazer um teste de Coragem (dif.7) a cada dois turnos ou fugirem em pânico.

RITUAIS DE NÍVEL CINCO

Estátua Viva - Elemento Terra

O magus pode encantar uma estátua de pedra do tamanho máximo de um homem, fazendo com que esta, quando for dita a palavra de comando, adquira vida e passe a se movimentar. A estátua segue as ordens de que recitou as palavras de comando e reverte a forma estática quando "morta" ou ordenada a retornar. Caso for "morta" a estátua deixa de ser mágica.

Quando a estátua assume a vida, aparenta ser um ser vivo, possuindo uma leve coloração proveniente da rocha a qual foi originada. Um teste de Percepção + Auspícios (dif.8) pode indentifica-lo como um ser artificial.

RITUAIS PERDO NATURAE

RITUAIS DE NÍVEL UM

O Ladrão de Vozes - Elemento Ar

Com este ritual o magus poderá roubar a voz de uma vítima, deixando-a muda e a merce das vontades do magus.

O magus deverá encantar um recipiente e invocar um elemental do ar para criar um vácuo dentro deste. Quando o recipiente for aberto, será preenchido não só com o ar mas com a voz de seu alvo. A voz só será devolvida ao alvo quando o recipiente for aberto ou quebrado.

Afastar as Sombras - Elemento Trevas

Ao invocar este ritual o magus afugenta as sombras de um local como se ele fosse um olofote vivo (apesar de não produzir luz efetivamente). As sombras se afastam como se tivessem medo do magus. O mesmo ocorrerá com sombras vivas invocadas por Tenebrosidade ou Rego Naturae.

RITUAIS DE NÍVEL DOIS

Vento Abrasador - Elemento Água/Ar

Realizando este ritual, o magus pode remover os líquidos de uma alvo. Se o alvo for um objeto inanimado, este torna-se quebradiço, perdendo 1 nível de vitalidade por sucesso. Em seres vivos (ou morto-vivos), o dano causado é o equivalente a 1 nível de vitalidade de dano letal, por sucesso, por perda de fluidos e principalmente sangue.

O magus deve colocar em uma garrafa ou outro recipiente um pouco de seu sangue e deixa-lo exposto ao sol durante 1 dia. O sangue dentro do recipiente irá entrar em combustão e criará uma névoa vermelha que ao ser liberada na direção de um alvo, causará uma ventania que "carregará" os líquidos do corpo alvo.

Quando abrir o recipiente o magus deverá fazer um teste de Força de Vontade (dif.7). Cada sucesso causará 1 nível de vitalidade de dano letal no alvo. O alvo poderá resistir com um teste de Vigor + Fortitude (dif.8).

RITUAIS DE NÍVEL TRÊS

O Toque Gélido do Inverno - Elemento Fogo

Ao invocar este ritual e tocar seu alvo, o magus causará um grande resfriamento que provocará a perda de todo o calor do mesmo. A cada sucesso o alvo perderá 1 ponto de Destreza; Caso o alvo perca todos seus níveis de Destreza, este ficará congelado como uma estátua por 1 turno por nível de Destreza perdido, recuperando sua mobilidade lentamente.

Se este ritual for utilizado em objetos inanimados, este perderá um nível de vitalidade por sucesso tornando-se congelado e quebradiço, facilitando sua destruição.

O magus deverá fazer um teste de Força de Vontade (dif.7). Cada sucesso causará a perda de 1 ponto de Destreza ao alvo. O alvo poderá resistir com um teste de Vigor + Fortitude (dif.8).

Apagar as Luzes - Elemento Luz

Com este ritual o magus destrói as luzes de um local em alguns instantes. As luzes locais emitem um clarão final e se apagam, todos no local terão de fazer um teste de Vigor + Fortitude (dif.6) para não ficar cego. As lâmpadas estourão, o fogo se apaga e uma grande escuridão se faz no local.

O ritual afeta uma área de 10 metros cúbicos por sucesso.

RITUAIS DE NÍVEL QUATRO

Dissipar a Imagem - Elemento Luz

Com este ritual o magus pode tornar-se completamente invisível, fazendo com que as luzes atravessem seu corpo e assim impossibilitando este de reter luz tornando-o invisível.

O ritual faz com que o magus torne-se invisível a nível visual, tecnológico e mágico.

Decadencia de Metal - Elemento Terra

Este ritual faz com que qualquer metal envelheça e enferruge até tornar-se inútil. Cotas de malha virarão pó, espadas quebrarão, armas de fogo ficarão inúteis.

O magus deverá invocar os trols (espíritos malignos da terra), estes passarão rapidamente pela área destruindo todos os metais possíveis.

RITUAIS DE NÍVEL CINCO

Os Ventos do Norte - Elemento Fogo

Este ritual funciona da mesma forma que o ritual "O Toque Gélido do Inverno" mas afeta um ambiente.

Os efeitos serão exatamente os mesmos do alvo citado acima mas afetarão todos em uma sala ou em uma área de 30 metros cúbicos. Caso haja chamas no local, estas sumirão em poucos turnos.

Agradecemos a contribuição da
Comarca Tremere na criação deste
compendium.

